

DIGI ART

INFOPRESS

Ai

Professional Guide

# ILLUSTRATOR

# CC 2022

คู่มือฉบับสมบูรณ์

ครบทุกฟังก์ชันและรายละเอียดการใช้งาน อธิบายด้วยภาพ  
เข้าใจง่าย เหมาะสำหรับมือใหม่ที่ต้องการหัดใช้ และมือโปร  
ที่ต้องการหนังสืออ้างอิงคำสั่งอันมากมายนับไม่ถ้วน

ดาวน์โหลดไฟล์ตัวอย่างได้ที่

<https://serazu.com/9786164873124>

พร้อมคลิปวิดีโอสอนการใช้งานใน  lovedigiart

วสันต์ พึ่งพูลลา



# CONTENT

## Intro

### เครื่องมือใหม่ใน Illustrator CC 1

Illustrator CC (2022).....2

Illustrator CC (version 24.0).....10

Illustrator CC version 25.1 .....21

## CHAPTER 01

### รู้จักกับ Illustrator CC 37

อะไรคือ Adobe Creative Cloud? .....38

Adobe Creative Cloud คืออย่างไร? .....39

ขั้นตอนการลงทะเบียนและติดตั้ง Illustrator CC.....40

ลงทะเบียน Adobe ID.....40

ดาวน์โหลดและติดตั้ง Adobe Creative Cloud Desktop.....41

เลือกแพ็คเกจและชำระเงิน.....42

ความต้องการทรัพยากรในการติดตั้ง Illustrator CC...46

Windows .....46

macOS.....46

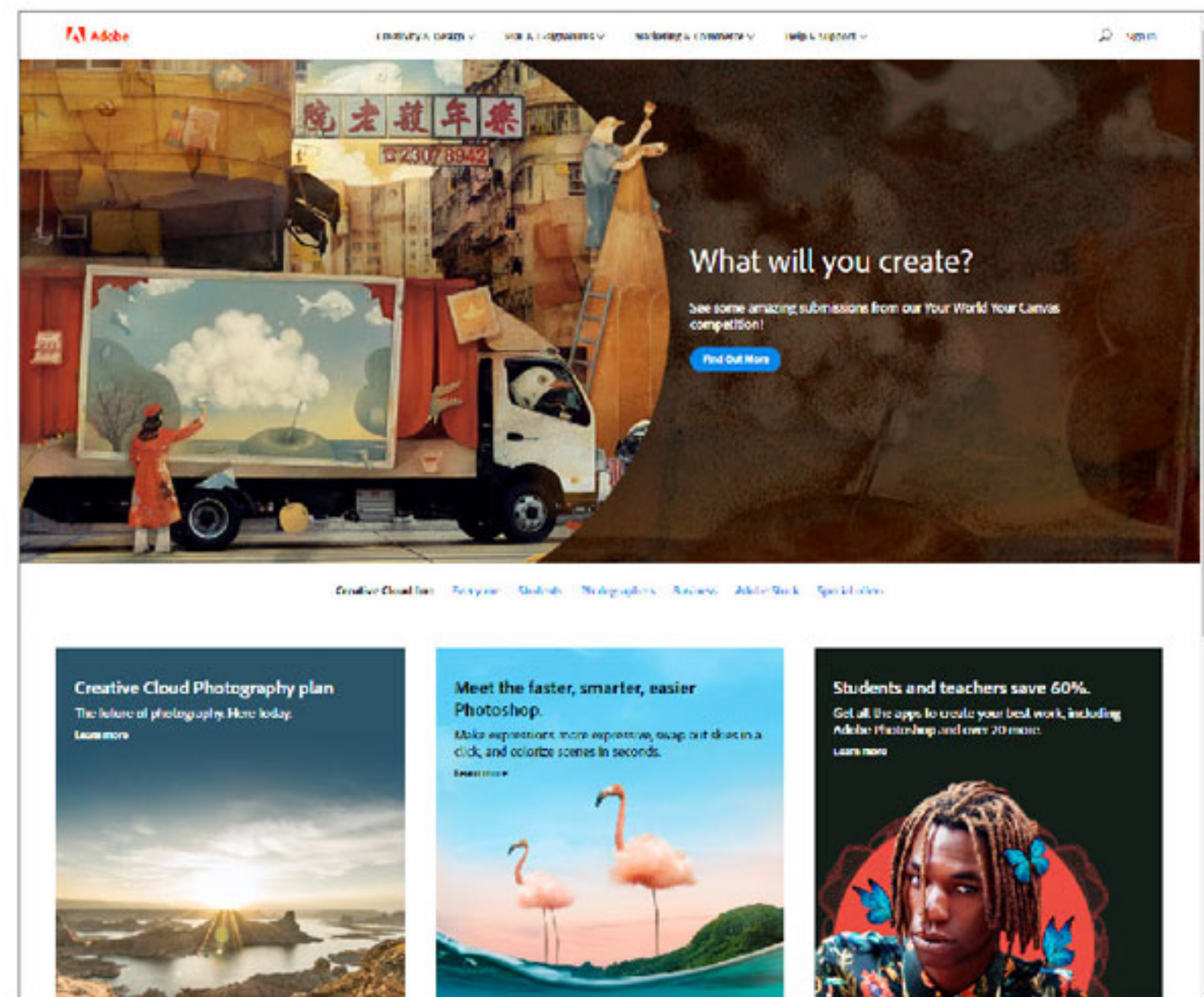
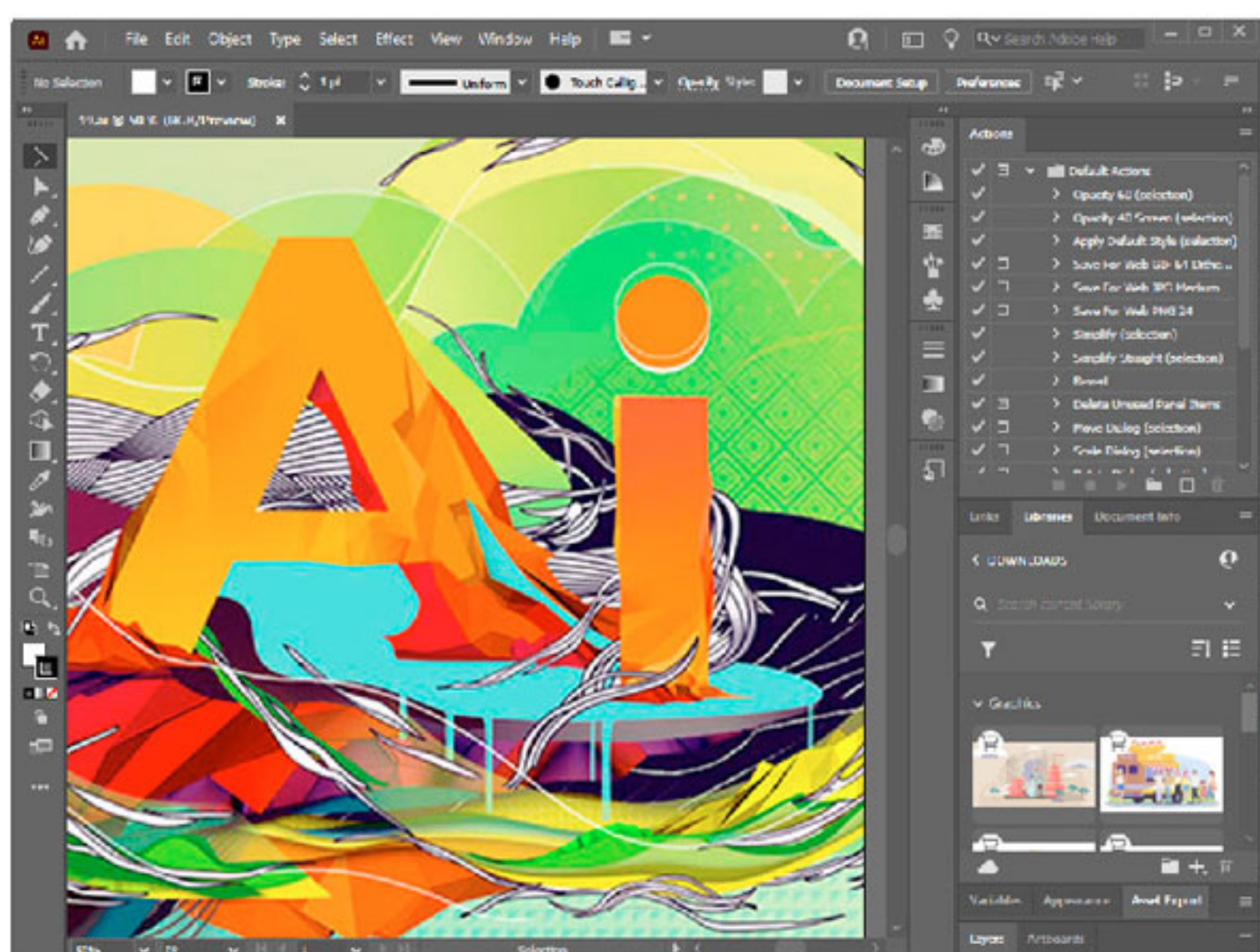
ทดลองใช้งานโปรแกรม Illustrator CC .....47

ส่วนประกอบของหน้าจอ Illustrator CC .....51

Menu Bar .....52

เลือก Workspace ให้เหมาะกับการทำงาน .....52

สร้าง Workspace ให้เหมาะกับการทำงาน.....55



การปรับมุมมองการแสดงผลภาพ .....56

กำหนดรูปแบบการเรียงหน้าต่างงาน.....56

## CHAPTER 02

### วาดภาพด้วยเครื่องมือพื้นฐาน 57

การใช้งานเครื่องมือกลุ่มวาดเส้น.....58

วาดเส้นตรงด้วย Line Tool.....58

วาดเส้นโค้งด้วย Arc Tool .....60

วาดเส้นโค้งรูปก้นหอยด้วย Spiral Tool .....61

วาดตารางสี่เหลี่ยมด้วย Rectangular Grid Tool.....62

วาดตารางวงกลมด้วย Polar Grid Tool .....63

กลุ่มเครื่องมือดินสอวาดภาพ .....64

วาดภาพด้วยเครื่องมือ Pencil Tool.....64

ปรับเส้นให้เรียบขึ้นด้วย Smooth Tool.....66

ตัดเส้น Path ทิ้งด้วย Path Eraser Tool.....66

กลุ่มเครื่องมือสำหรับวาดรูปทรงเรขาคณิต.....67

เครื่องมือวาดรูปทรงพื้นฐาน .....67

วาดรูปหลายเหลี่ยมด้วย Polygon Tool.....68

วาดรูปดวงดาวด้วย Star Tool.....69

วาดแฟลร์ด้วย Flare Tool .....70

วาดสตีกเกอร์ไลน์เพียง 5 นาที .....71

วาดภาพเพื่อนให้เป็นการดูสวยๆ .....72

ออกแบบโลโก้สินค้าแสนง่าย .....73

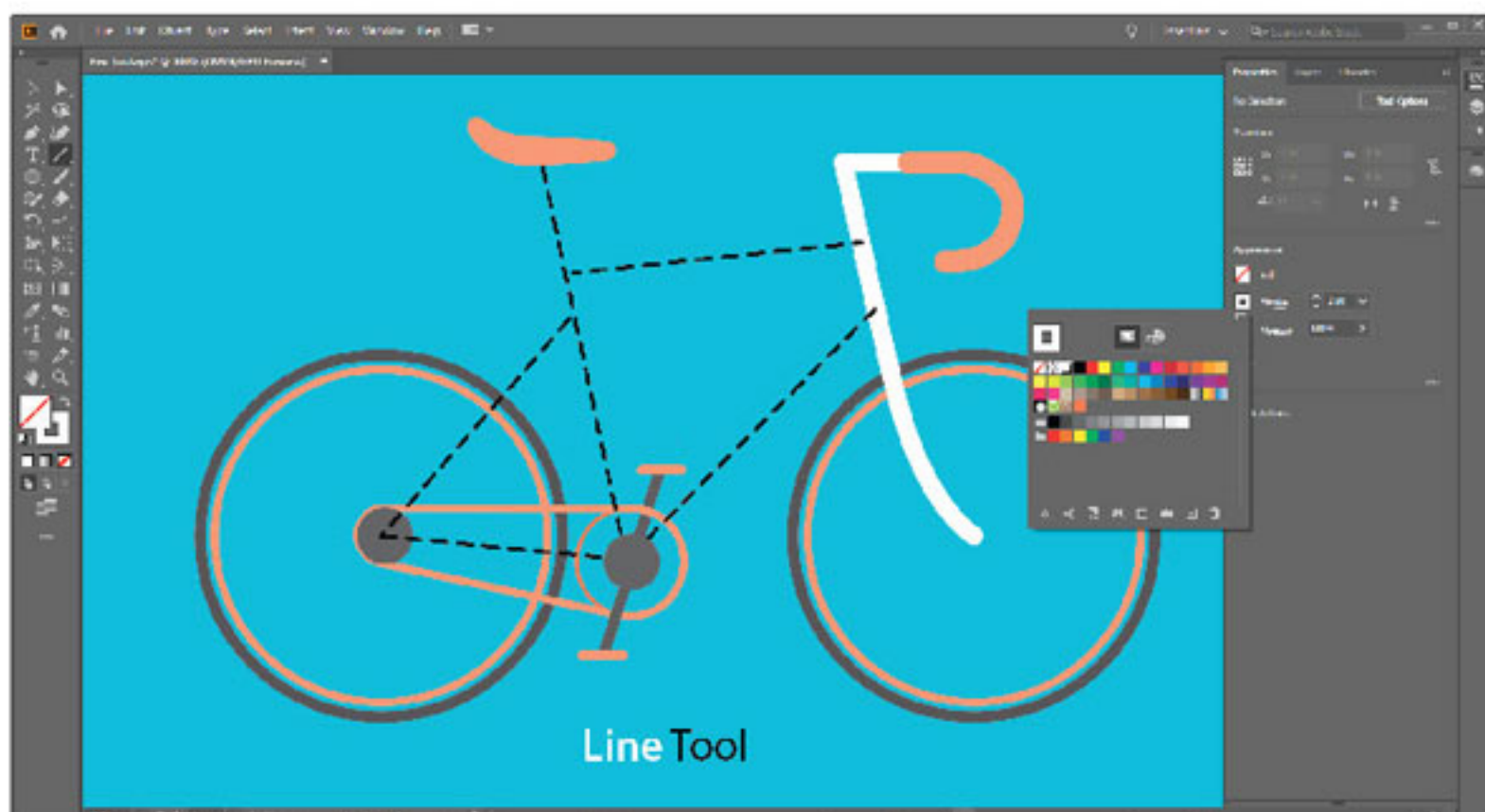




## CHAPTER 03

### วาดภาพและสร้างงานกราฟิกแบบมือโปร 75

รู้จักกับความสามารถของ Pen Tool.....	76
ทำความรู้จักกับเส้น Path .....	77
วาดรูปทรงด้วยเครื่องมือ Pen Tool.....	77
วาดเส้นตรงด้วย Pen Tool .....	77
การวาดเส้นโค้งด้วย Pen Tool .....	78
ทดลองวาดภาพตามแบบด้วยเครื่องมือ Pen Tool .....	79
เพิ่มจุดแองเคอร์ด้วย Add Anchor Point Tool.....	81
ลบจุดแองเคอร์ด้วย Delete Anchor Point Tool .....	82
แก้ไขเหลี่ยมมุมเส้น Path ด้วยเครื่องมือ Convert Anchor Point Tool.....	83
แก้ไขรูปทรงให้เส้น Path .....	85
เปลี่ยนตำแหน่งของเส้น Path .....	85
ปรับแต่งมุมของเส้น Path.....	85
ปรับแต่ง Path Segment แก้ไขรูปทรงใหม่ .....	86
แก้ไขมุมให้รูปทรง .....	86
ลบจุดแองเคอร์บนเส้น Path .....	87
ลบส่วนของเส้น Path ที่ .....	87
การเชื่อมต่อเส้น Path .....	87
ควบคุมจุดแองเคอร์ด้วยพาเนล Control.....	88
ปรับเส้น Path ให้เรียบหรือหยักด้วยคำสั่ง Simplify .....	90
แปลงภาพถ่ายเป็นภาพวาดด้วย Image Trace.....	92
ปรับแต่งภาพ Image Trace จากออปชัน เพิ่มเติมอย่างละเอียด .....	94
แปลงภาพสเกตช์ให้เป็นภาพ Vector ด้วยพาเนล Image Trace .....	96



## CHAPTER 04

### พื้นฐานการใช้งานสีใน Illustrator CC 97

รู้จักกับสี.....	98
โหมดสี RGB, CMYK .....	98
การเลือกใช้สีแบบต่างๆ .....	99
เลือกใช้สีจาก Color Picker.....	99
การเลือกใช้สีจากพาเนล Color .....	101
เลือกใช้สีและสร้างชุดสีด้วยพาเนล Swatches .....	102
ส่วนประกอบสำคัญของพาเนล Swatches.....	102
เลือกใช้สีจาก Swatch Libraries .....	102
สร้างกลุ่มสีใหม่ (Color Group) .....	104
สร้างกลุ่มสีใหม่จากวัตถุ (Color Group).....	105
สร้าง Swatch สีใหม่.....	106
ลบสีและชุดสีออกจากพาเนล Swatches.....	106
ออปชันเพิ่มเติมของพาเนล Swatches .....	106
บันทึกและ Import ชุดสีจากงานอื่น .....	107
ลงสีอย่างรวดเร็วด้วยพาเนล Swatches.....	108
การเลือกใช้สีแบบ Pantone .....	109
เติมลวดลายสวยๆ ให้ภาพ (Pattern) .....	110
สร้าง Pattern ไว้ใช้เอง (Pattern Creation) .....	111
แก้ไขตกแต่ง Pattern ที่สร้างไว้ .....	113
ปรับแต่ง Pattern ด้วยพาเนล Pattern Creation.....	114
ลงสีให้สัมพันธ์กันด้วยพาเนล Color Guide .....	115
สร้างชุดสีด้วยพาเนล Color Guide.....	115
ปรับแต่งสีทั้งชุดด้วย Recolor Artwork.....	116
สร้างชุดสีไว้ใช้งานด้วย Recolor Artwork.....	116
วิธีปรับสีของคำสั่ง Recolor Artwork.....	118
เปลี่ยนสีอาร์ตเวิร์คด้วยพาเนล Color Guide.....	118
จับคู่สีใหม่ให้ภาพด้วย Recolor Artwork.....	120
เทคนิคการแต่งสีด้วย Recolor Artwork.....	120
รู้จักและใช้งานชุดสีจากเว็บไซต์ Adobe Color .....	122
สร้างชุดสีใหม่ด้วย Adobe Color .....	123
ใช้งานชุดสีจาก Color Themes .....	125



# CONTENT

ผสานสีและปรับความโปร่งใสด้วยพาเนล Transparency.....	126
เพิ่มความโปร่งใสให้วัตถุ.....	126
ผสานสีให้กลมกลืนด้วย Blending Mode.....	127
ลงสีแบบไล่โทนกับพาเนล Gradient .....	128
วิธีใส่สีแบบไล่โทน .....	128
เพิ่มสีเส้นให้แถบสีที่หลากหลายขึ้น.....	129
ลดจำนวนจุดสี .....	130
คัดลอกจุดสีไว้ใช้งานเพิ่ม .....	130
การไล่โทนสีแบบ Fade.....	130
เปลี่ยนทิศทางการไล่โทนสี .....	131
ไล่โทนสีแบบต่อเนื่อง .....	133
บันทึกแถบสีไว้ใช้งานในภายหลัง .....	133
ลงสีแบบละเอียดด้วย Mesh .....	134
สร้างตาข่ายด้วย Mesh .....	134
การลบเส้นตาข่าย.....	134
สร้างตาข่ายแบบรวดเร็วด้วยคำสั่ง Create Gradient Mesh .....	135
เติมสีให้วัตถุด้วย Mesh .....	136
ลงสีให้ภาพด้วย Live Paint Bucket Tool.....	137
วิธีการลงสีด้วย Live Paint Bucket Tool.....	137
การปรับแต่งออบเจกต์ Live Paint.....	138
แก้ไขออบเจกต์ด้วยเครื่องมือ Live Paint Selection Tool.....	140
Workshop วาดวัตถุแบบเสมือนจริง .....	141



## CHAPTER 05

### ตกแต่งเส้นขอบแบบต่างๆ ใน

### Illustrator CC 143

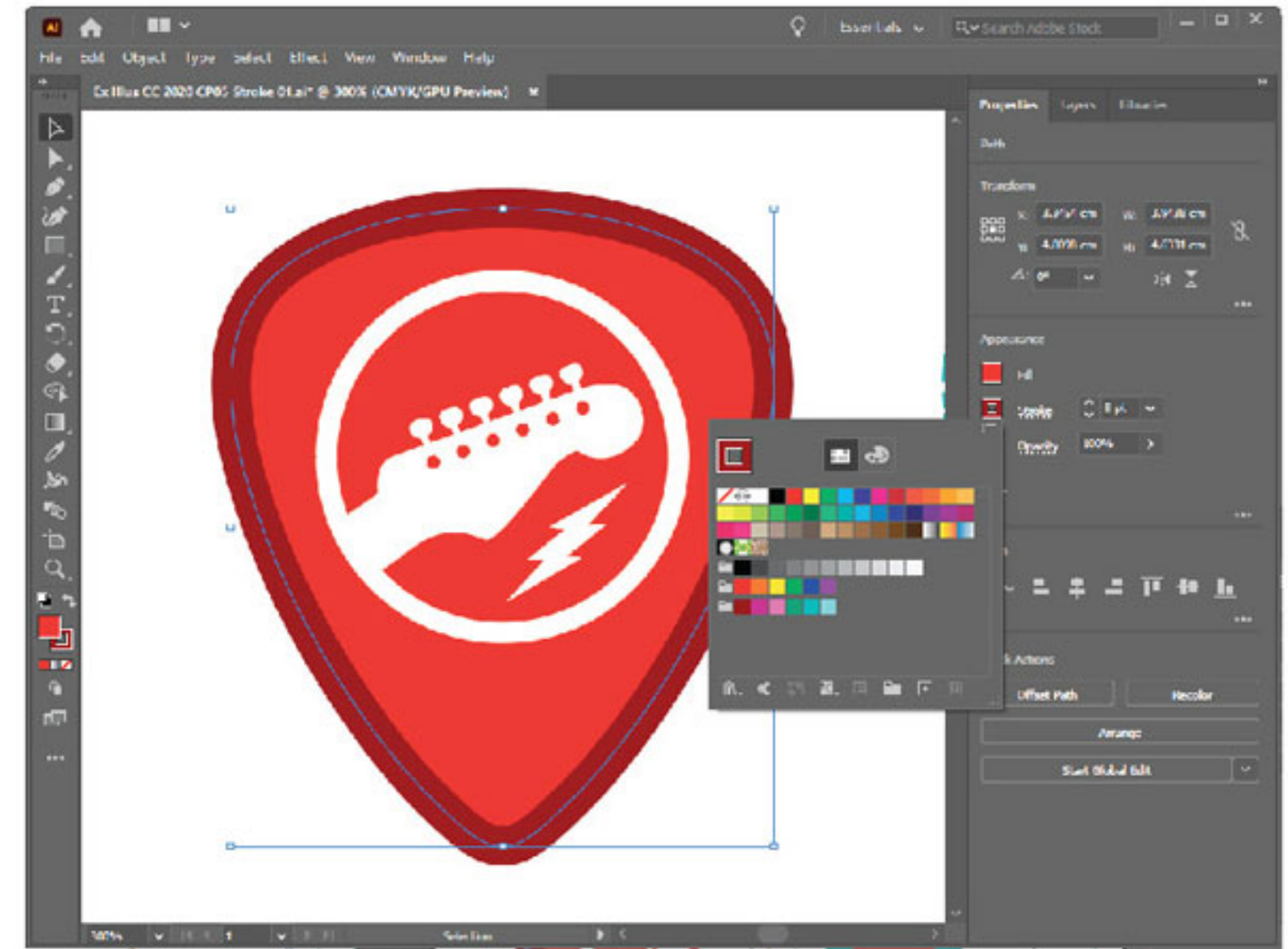
.....	
ส่วนประกอบของวัตถุใน Illustrator .....	144
การสร้างเส้นขอบ (Stroke) .....	144
กำหนดสีเส้นและขนาดเส้น.....	144
กำหนดคุณสมบัติเส้นขอบบนพาเนล Stroke .....	146
เลือกรูปแบบหัวเส้น.....	146
เลือกรูปแบบมุมให้ Stroke .....	146
การจัดตำแหน่ง Stroke บนเส้น Path.....	147
การควบคุมระยะห่างของเส้นประ.....	148
การวาดและรวมเส้นด้วย Blob Brush Tool.....	151
ใช้งานและสร้างหัวแปรงกับพาเนล Brushes.....	153
ส่วนประกอบของพาเนล Brushes.....	153
เลือกใช้หัวแปรงจาก Libraries.....	153
หัวแปรงแบบ Calligraphic Brush .....	156
หัวแปรงแบบ Scatter Brush .....	156
หัวแปรงแบบ Art Brush .....	156
หัวแปรงแบบ Pattern Brush .....	157
วาดภาพด้วยเครื่องมือ Paintbrush Tool.....	157
กำหนดออปชันเพิ่มเติมให้เครื่องมือ Paintbrush Tool.....	158
ยกเลิกรูปแบบเส้น.....	158
แปลง Stroke เป็น Outline ด้วยคำสั่ง Create Outline .....	159
สร้างหัวแปรงใหม่กับไว้ใช้งาน .....	160
สร้างหัวแปรง Calligraphic Brush.....	160
สร้าง Scatter Brush.....	161
สร้าง Art Brush.....	163
สร้าง Bristle Brush .....	164
ใช้งาน Bristle Brush ร่วมกับรูปทรงที่สร้างไว้แล้ว.....	165
สร้าง Pattern Brush.....	166
การแก้ไขหัวแปรงที่สร้างไว้แล้ว .....	168



## CHAPTER 06

### Layer และการจัดการกับรูปทรง 169

.....	
ทำความรู้จักกับพาเนล Layers .....	170
การปรับมุมมองของพาเนล Layers.....	170
การจัดลำดับชั้นให้วัตถุ.....	171
จัดลำดับวัตถุบนพาเนล Layers .....	172
จัดลำดับวัตถุด้วยคำสั่งบนคีย์บอร์ด .....	172
ปรับแต่งโครงสร้างเลเยอร์.....	173
ล็อคและซ่อนวัตถุบนเลเยอร์ .....	175
การล็อควัตถุ (Lock Layer) .....	175
ซ่อนวัตถุชั่วคราว (Hide Layer) .....	176
โหมดลำดับการวาดรูป .....	176
โหมดการวาดปกติ (Draw Normal) .....	176
โหมดการวาดด้านหลัง (Draw Behind) .....	177
โหมดการวาดภายในวัตถุ (Draw Inside).....	177
การเลือกทำงานกับออบเจกต์.....	178
เลือกทำงานกับวัตถุด้วย Selection Tool .....	178
ปรับแต่งรูปทรงด้วย Direct Selection Tool .....	179
ใช้งานเครื่องมือ Group Selection Tool.....	180
เลือกจุดแองเคอร์ด้วย Lasso Tool.....	180
เลือกวัตถุที่มีสีเดียวกันด้วย Magic Wand Tool .....	181
การเลือกออบเจกต์ตามรูปแบบเฉพาะ .....	181
การรวมกลุ่มวัตถุและการจัดการ.....	182
แยกชั้นวัตถุด้วยคำสั่ง Isolate.....	182
จัดระเบียบให้วัตถุ.....	183
การเคลื่อนย้ายวัตถุโดยกำหนดตำแหน่งเอง.....	183
การจัดเรียงวัตถุให้เป็นระเบียบ .....	185
หมุนและกลับด้านให้วัตถุ.....	187
การหมุนวัตถุด้วย Rotate Tool.....	187
การกลับด้านวัตถุด้วย Reflect Tool .....	189
การทำซ้ำวัตถุ (Copy).....	190
การทำซ้ำด้วยคำสั่ง Copy .....	190
การทำซ้ำอย่างรวดเร็ว.....	192



## CHAPTER 07

### ปรับแต่งและแก้ไขรูปทรง 193

.....	
การปรับแต่งและแก้ไขรูปทรง.....	194
การปรับแต่งรูปทรงด้วย Bounding Box .....	194
ย่อ-ขยายรูปทรงแบบกำหนดค่า.....	195
ย่อ-ขยาย-เอียง-หมุนรูปทรง.....	197
ย่อ-ขยายรูปทรงด้วย Scale Tool .....	197
การปรับแต่งรูปทรงที่มี Pattern .....	198
ย่อ-ขยายรูปทรงด้วย Free Transform Tool .....	199
เอียงรูปทรงด้วย Shear Tool .....	201
แก้ไขรูปทรงด้วย Reshape Tool .....	202
การบิดรูปทรงด้วยเครื่องมือกลุ่ม Liquify.....	203
ปรับรูปแบบเส้นด้วย Width Tool.....	205
การปรับแต่งออปชันเครื่องมือในกลุ่ม Liquify .....	206
แก้ไขรูปทรงด้วย Envelope .....	207
บิดรูปทรงด้วย Warp.....	207
ยกเลิกการบิดรูปทรง .....	209
บิดรูปทรงอย่างอิสระด้วย Make with Mesh .....	210
บิดรูปทรงตามแบบด้วย Make with Top .....	210
การดัดรูปทรงด้วยเอฟเฟกต์.....	211
ปรับเปลี่ยนรูปทรงด้วย Free Distort.....	211
ปรับรูปทรงด้วย Pucker & Bloat.....	212
ปรับขอบภาพให้หยาบด้วย Roughen.....	212



# CONTENT

ก๊อปปี้และปรับรูปทรงด้วย Transform.....	213
ปรับเส้นขอบให้ยุ่งเหยิงด้วย Tweak.....	214
เอียงภาพด้วยคำสั่ง Twist.....	214
ปรับเส้นขอบให้หยักด้วยคำสั่ง Zig Zag.....	215
รวมและตัดรูปทรงด้วยพาเนล Pathfinder.....	215
รวมและตัดรูปทรงด้วย Shape Modes.....	216
การสร้างและใช้งาน Compound Shape.....	217
ตัด-เจาะ-แยกรูปทรงด้วย Pathfinder.....	218
ตัดเจาะรูปทรงด้วย Compound Path.....	220
การตัดรูปทรงออกเป็นส่วนๆ.....	221
หั่นรูปทรงด้วย Scissors Tool.....	221
ตัดรูปทรงแบบอิสระด้วย Knife Tool.....	222
ลบวัตถุด้วย Eraser Tool.....	223
กำหนดขอบเขตภาพด้วย Clipping Mask.....	223
สร้างภาพต่อเนื่องด้วยเครื่องมือ Blend Tool.....	225
ใช้งาน Blend Tool สร้างวัตถุแบบต่อเนื่อง.....	225
เพิ่มความถี่ให้วัตถุต่อเนื่อง.....	227
Blend วัตถุตามเส้น Path.....	228
แยกวัตถุที่ได้จากการ Blend.....	229
ยกเลิกการ Blend วัตถุ.....	230
รวมรูปทรงด้วยเครื่องมือ Shape Builder Tool.....	231
สร้างภาพมุมมองเสมือนจริงด้วย Perspective Drawing.....	233
ส่วนประกอบของ Perspective Grid.....	233
การใช้งาน Perspective Grid.....	234
การปรับแต่ง Grid.....	235
เพิ่มและลดขนาดเซลล์ของ Grid.....	237
การเลือกกระดานสำหรับทำงาน.....	238
วาดรูปทรงแบบ Perspective.....	238
เคลื่อนย้ายวัตถุไปกระดานอื่นๆ ใน Perspective.....	240
ดัดแปลงวัตถุให้เป็น Perspective.....	241
เคลื่อนย้ายวัตถุใน Perspective.....	242
ก๊อปปี้วัตถุใน Perspective.....	242

## CHAPTER 08

ตกแต่งภาพด้วยเอฟเฟ็กต์.....	245
.....	.....
ทำความรู้จักกับเอฟเฟ็กต์.....	246
ใช้เอฟเฟ็กต์ปรับแต่งรูปทรงวัตถุแบบ 3D.....	247
สร้างรูปทรง 3 มิติด้วย Extrude & Bevel.....	247
กำหนดทิศทางแสงเงาบนวัตถุ.....	249
กำหนดรูปแบบพื้นผิววัตถุ.....	250
ประยุกต์ใช้งานคำสั่ง Extrude & Bevel.....	251
สร้างโลโก้แบบ 3 มิติด้วย Map Art.....	252
ประยุกต์ใช้งานคำสั่ง Revolve.....	255
ปรับมุมมองวัตถุให้สมจริงด้วย Rotate.....	259
เปลี่ยนรูปทรงพื้นฐานด้วย Convert Shape.....	260
ปรับแต่งวัตถุด้วย Stylize.....	261
ใส่เงาให้วัตถุด้วยคำสั่ง Drop Shadow.....	261
เปลี่ยนรูปทรงเหลี่ยมๆ ให้มนขึ้นด้วย Round Corners.....	263
สร้างภาพสเกตช์ด้วย Scribble.....	264
ใส่เอฟเฟ็กต์พิเศษให้ภาพด้วย SVG Filters.....	267
ใช้งานเอฟเฟ็กต์ตกแต่งภาพกราฟิก.....	269
Artistic.....	269
Blur.....	270
Brush Strokes.....	270
Distort.....	271
Pixelate.....	271
Sketch.....	271
Stylize.....	272
Texture.....	272
Video.....	273
การใช้งาน Effect Gallery.....	273
เทคนิคการใช้งานเอฟเฟ็กต์.....	274
ตกแต่งภาพให้ดูนุ่มนวลด้วยคำสั่ง Blur.....	274
แก้ไขเอฟเฟ็กต์ด้วยพาเนล Appearance.....	275





การลงสีแบบซับซ้อนด้วยพาเนล Appearance.....	277
แปลงวัตถุที่ใส่เอฟเฟกต์ด้วย Expand Appearance ..	278
แปลงเวกเตอร์เป็นบิตแมป .....	278
ใช้งานพาเนล Graphic Styles.....	279
สร้าง Graphic Style เก็บไว้ใช้ภายหลัง .....	282

## CHAPTER 09

### ใช้งาน Symbol และ Graph 283

รู้จักกับ Symbol.....	284
ใช้งาน Symbol.....	286
สร้าง Symbol ใหม่.....	286
ปรับแต่ง Symbol ที่ใช้งานแล้ว .....	287
ยกเลิกคุณสมบัติของ Symbol .....	288
จัดการกับ Symbol ด้วยเครื่องมือพิเศษ .....	289
สร้างกราฟด้วยกลุ่มเครื่องมือ Graph .....	292
หลักการสร้างและปรับแต่งกราฟ.....	293
เปลี่ยนประเภทกราฟ.....	294
ปรับออปชันของกราฟ .....	295
ใช้งานภาพประกอบตกแต่งกราฟ.....	296

## CHAPTER 10

### ทำงานกับตัวอักษร (Type) 299

รู้จักกับเครื่องมือกลุ่ม Type Tool.....	300
สร้างข้อความด้วยเครื่องมือ Type Tool.....	302
สร้างข้อความสั้นๆ ด้วยเครื่องมือ Type Tool .....	302
ปรับแต่งข้อความศิลป์.....	303
สร้างข้อความแบบย่อหน้า.....	304
การ Import ข้อความมาใช้งาน.....	304
การปรับแต่งข้อความแบบย่อหน้าเบื้องต้น .....	305
เชื่อมโยงข้อความไปยังกรอบใหม่.....	306



สร้างข้อความแนวตั้งด้วยเครื่องมือ Vertical Type Tool.....	307
สร้างข้อความภายในรูปทรง .....	307
สร้างข้อความภายในรูปทรงด้วย Area Type Tool.....	308
สร้างข้อความแนวตั้งในรูปทรงด้วย Vertical Area Type Tool.....	309
พิมพ์ตัวอักษรให้พลิวไปตามเส้น Path .....	309
ปรับแต่งข้อความบนเส้น Path .....	311
ปรับเปลี่ยนรูปทรงตัวอักษรด้วยคำสั่ง Type on a Path .....	313
ควบคุมระยะห่างให้ข้อความบนเส้น Path .....	314
จัดการกับรูปแบบตัวอักษร.....	315
เลือกรูปแบบตัวอักษรจากเมนู.....	317
เลือกอักษรพิเศษจากพาเนล Glyphs.....	318
เทคนิคตกแต่งตัวอักษร.....	319
เติมสีพื้นและสีเส้นให้ตัวอักษร .....	319
บิดตัวอักษรให้พลิวไหว.....	319
ใส่ Style ให้ตัวอักษร .....	320
แปลงตัวอักษรเป็น Shape ด้วย Create Outlines.....	321
ตกแต่งตัวอักษรให้เป็น 3 มิติ .....	322
จัดการกับข้อความแบบย่อหน้า.....	323
เทคนิคการทำงานกับข้อความแบบย่อหน้า.....	325
ตัดข้อความล้อมภาพ .....	325
แบ่งข้อความเป็นคอลัมน์.....	326



# CONTENT

## CHAPTER 11

### การพิมพ์และการ Export อาร์ตเวิร์ค 327

- .....
- พิมพ์ภาพในรูปแบบต่างๆ..... 328
- ทำความเข้าใจกับพื้นที่การพิมพ์ ..... 328
- การพิมพ์อาร์ตเวิร์ค ..... 329
- ควบคุมค่าการพิมพ์ทั่วไป..... 329
- พิมพ์ภาพหลายหน้าต่อกัน (Tiling)..... 332
- พิมพ์ภาพหลายขนาดด้วย Artboard Tool ..... 333
- กำหนดสัญลักษณ์ทางการพิมพ์ (Marks & Bleed) ... 334
- กำหนดออพชันให้งานพิมพ์ขั้นสูง (Output)..... 335
- กำหนดความคมชัดให้ Path (Graphics) ..... 336
- ควบคุมความถูกต้องของสีให้อาร์ตเวิร์ค (Color Management)..... 336
- เพิ่มเติมคุณสมบัติการพิมพ์ (Advanced)..... 337
- แสดงข้อมูลก่อนสั่งพิมพ์ (Summary)..... 337
- การบันทึกค่าการพิมพ์ (Preset) ..... 338
- การ Export อาร์ตเวิร์ค..... 339
- Export อาร์ตเวิร์คไปสร้าง Animation ..... 339
- Export อาร์ตเวิร์คเป็นไฟล์ PNG แบบเจาะพื้นหลัง ..... 341
- Export อาร์ตเวิร์คไปใช้งานต่อใน Photoshop..... 342
- Export อาร์ตเวิร์คเป็นไฟล์ JPEG..... 344
- บันทึกอาร์ตเวิร์คเป็นไฟล์ PDF ..... 344
- บันทึกอาร์ตเวิร์คสำหรับเว็บเพจ..... 346
- ตัดภาพออกเป็นชิ้นด้วย Slice Tool..... 346
- การบันทึกภาพด้วย Save for Web (Legacy) ..... 347
- การ Export อาร์ตเวิร์คเป็นไฟล์ TIFF ..... 350



## CHAPTER 12

### Workshop สไตล์มืออาชีพ 351

- .....
- Workshop 01 : วาดรูปคนเหมือนสไตล์ Illustrator... 352
- Step 01 วาดเส้นเค้าร่าง..... 352
- Step 02 ลงสีตามสไตล์ ..... 353
- Workshop 02 : ออกแบบร้านขายของ..... 354
- Step 01 สร้างแบ็คกราวนด์ให้ดูน่าทาน..... 354
- Step 02 ใส่รายละเอียด..... 355
- Workshop 03 : ออกแบบโปสเตอร์ขายรถเก่าๆ..... 356
- Step 01 สร้างแบ็คกราวนด์สวยๆ ..... 356
- Step 02 ตกแต่งสินค้าให้น่าสนใจ ..... 357
- Workshop 04 : ออกแบบเมนูอาหาร ..... 358
- Step 01 สร้างแบ็คกราวนด์กับมาร์คต่างๆ เพื่อเตรียมส่งพิมพ์ ..... 358
- Step 02 ใส่รายละเอียดต่างๆ..... 359
- Workshop 05 : ออกแบบโปสเตอร์กีฬาสวยๆ ..... 360
- Workshop 06 : ออกแบบภาพลงโซเชียลมีเดีย..... 362
- Workshop 07 : ออกแบบโฆษณาแนวๆ ..... 364
- Workshop 08 : ออกแบบนามบัตร ..... 366
- Workshop 09 : ออกแบบตัวอักษรสไตล์ 3D..... 368
- Step 01 สกetchตัวอักษร..... 368
- Step 02 สร้างเส้นด้วยการ Blend ..... 369
- Step 03 Blend เส้นไปตามตัวอักษร ..... 369
- Workshop 10 : วาดรูปการ์ตูนเล่นซีรีส์ฟลิกเก็ต..... 370





## เครื่องมือ Puppet Warp

Puppet Warp ช่วยให้เราบิดหรือตัดส่วนของวัตถุให้ขยับได้ตามต้องการ โดยการกำหนดจุดขยับ แล้วแทรกเมาส์ปรับไปตามที่ต้องการได้ง่ายๆ สะดวกในการเอาไปทำแอนิเมชันหรือทำภาพ GIF เพียงไม่กี่นาที



1 คลิกเลือกวัตถุ



2 คลิกเครื่องมือ Puppet Warp แล้วปักหมุดในส่วนข้อต่อที่ต้องการทำจุดขยับ กดปุ่ม **Delete** เพื่อลบหมุดที่ไม่ต้องการ



3 คลิกหมุด (หากต้องการเลือกหลายจุดให้กดปุ่ม **Shift** แล้วคลิก) ย้ายหมุดตามต้องการ



4 คลิกหมุดที่หาง แล้วเลื่อนจุดหมุนที่เป็นเส้นประเพื่อหมุนหางลง

### NOTE

หากเป็นเวอร์ชันก่อนตัวโปรแกรมเบื้องต้นจะยังไม่แสดงเครื่องมือนี้ ต้องทำการเปิดใช้งานเครื่องมือด้วยการคลิกเมนู Edit > Preferences > General (Windows) หรือ Illustrator > Preferences > General (macOS)



# Illustrator CC (version 24.0)

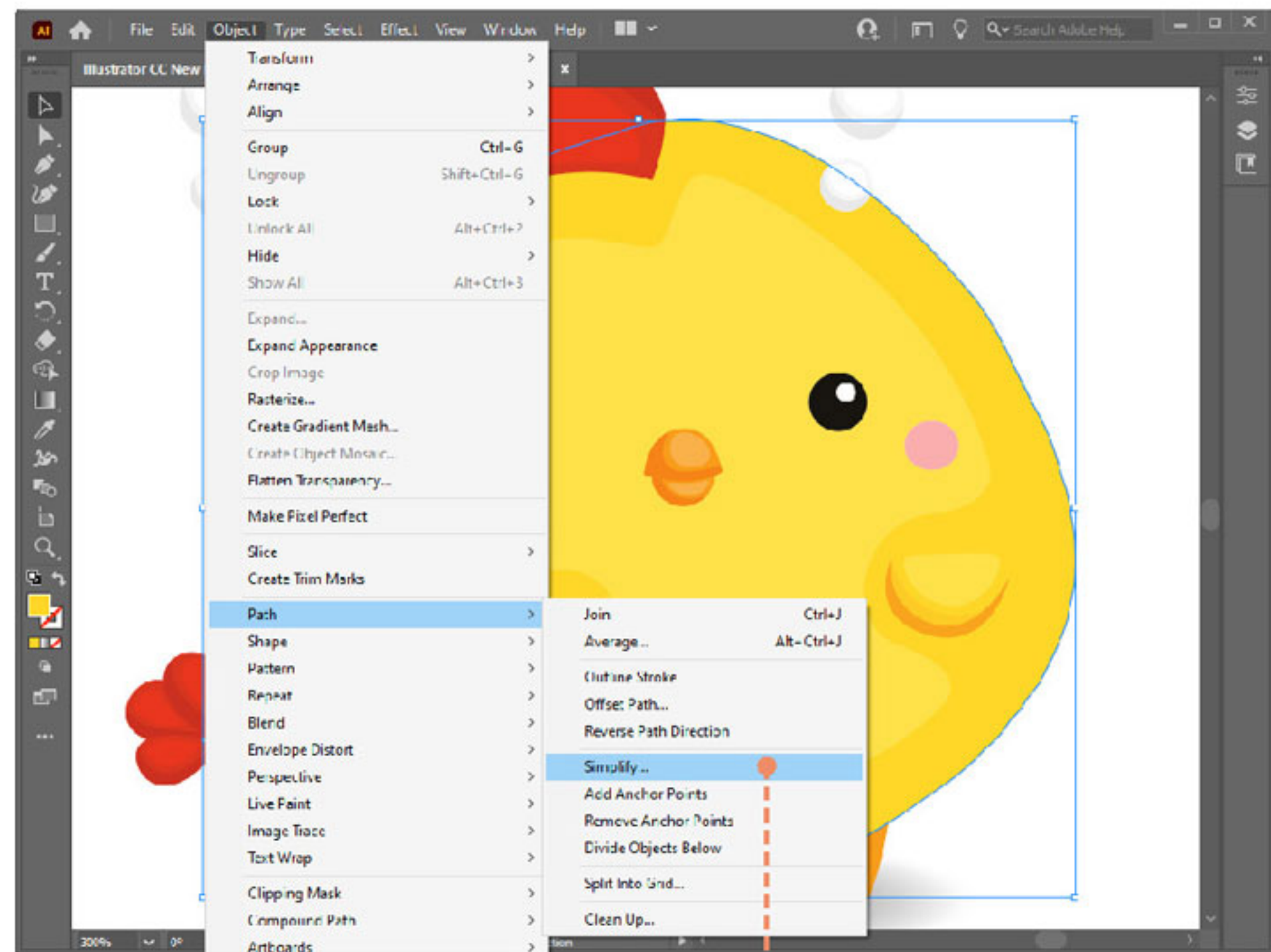
เดือนพฤศจิกายน 2019 ได้เปิดตัวฟีเจอร์ใหม่ที่น่าสนใจ เช่น Path Simplification, ตรวจคำผิดอัตโนมัติ, ทำงานขณะที่ Save ไฟล์อยู่ เป็นต้น

## ลดจำนวนจุดของเคอร์ด้วย Path Simplification

เมื่อเราวาดรูปขึ้นมา จำนวนจุดของเคอร์ก็จะมากตามความละเอียดของภาพ โปรแกรม Illustrator มีตัวช่วยลดจุดของเคอร์นั้นอย่างฉลาด ไม่ทำให้วัตถุเสียรูปทรง (ถ้าลดตามที่โปรแกรมแนะนำ) วิธีใช้งานดังนี้ คลิกเลือกวัตถุที่เราต้องการคลิกเมนู Object > Path > Simplify จะมีพาเนลเล็กๆ ใช้งานง่าย เปิดขึ้นมาโดยโปรแกรมจะลดจุดของเคอร์ให้อัตโนมัติ หากต้องการปรับเองก็แค่เลื่อนปรับด้วยตัวเอง หากลดมากเกินไปจะทำให้รูปทรงเสียไปมากยิ่งขึ้นด้วย



คลิกเลือกวัตถุด้วย Selection Tool 1



คลิกเมนู Object > Path > Simplify... 2



209 Pts



3 แดรกเมาส์ปรับลดจุด Anchor ตามต้องการ หรือคลิก  (โปรแกรมจะคำนวณให้อัตโนมัติ)



▲ หากลดมากเกินไปจะทำให้วัตถุเสียรูปทรงได้

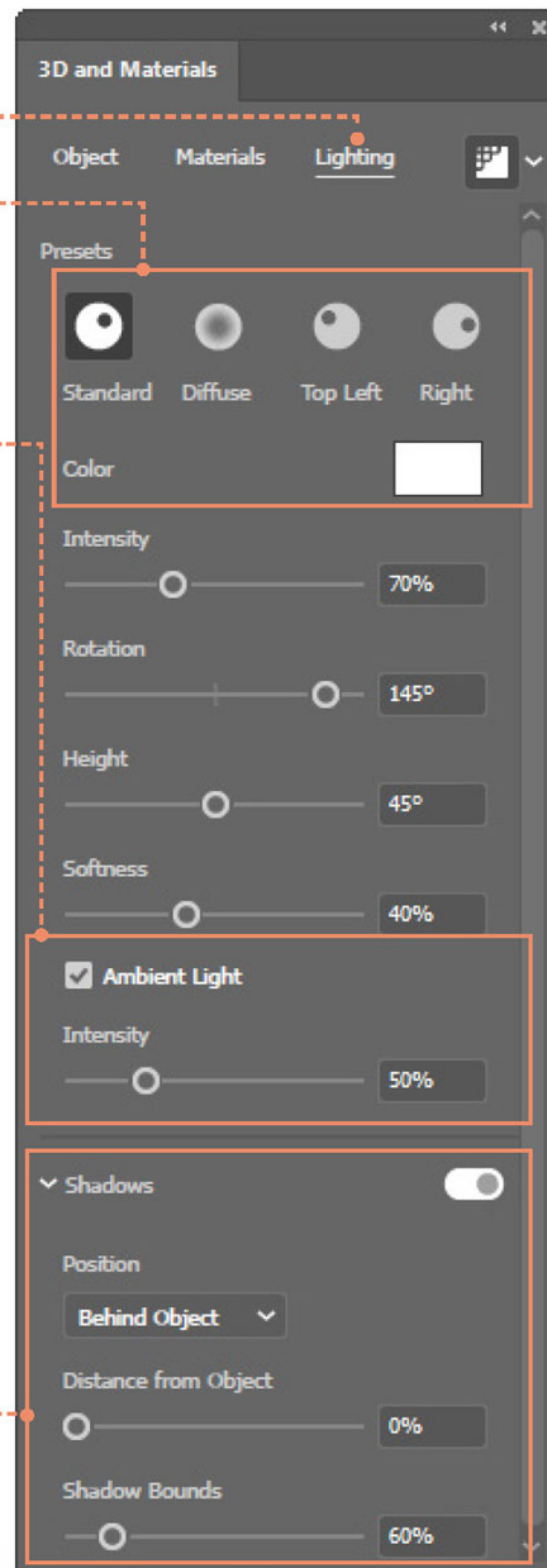


คลิก Lighting 9  
เลือกแสงที่ตั้งค่าไว้แล้ว 1 แบบ หรือกำหนดค่าด้วยตัวเอง 10

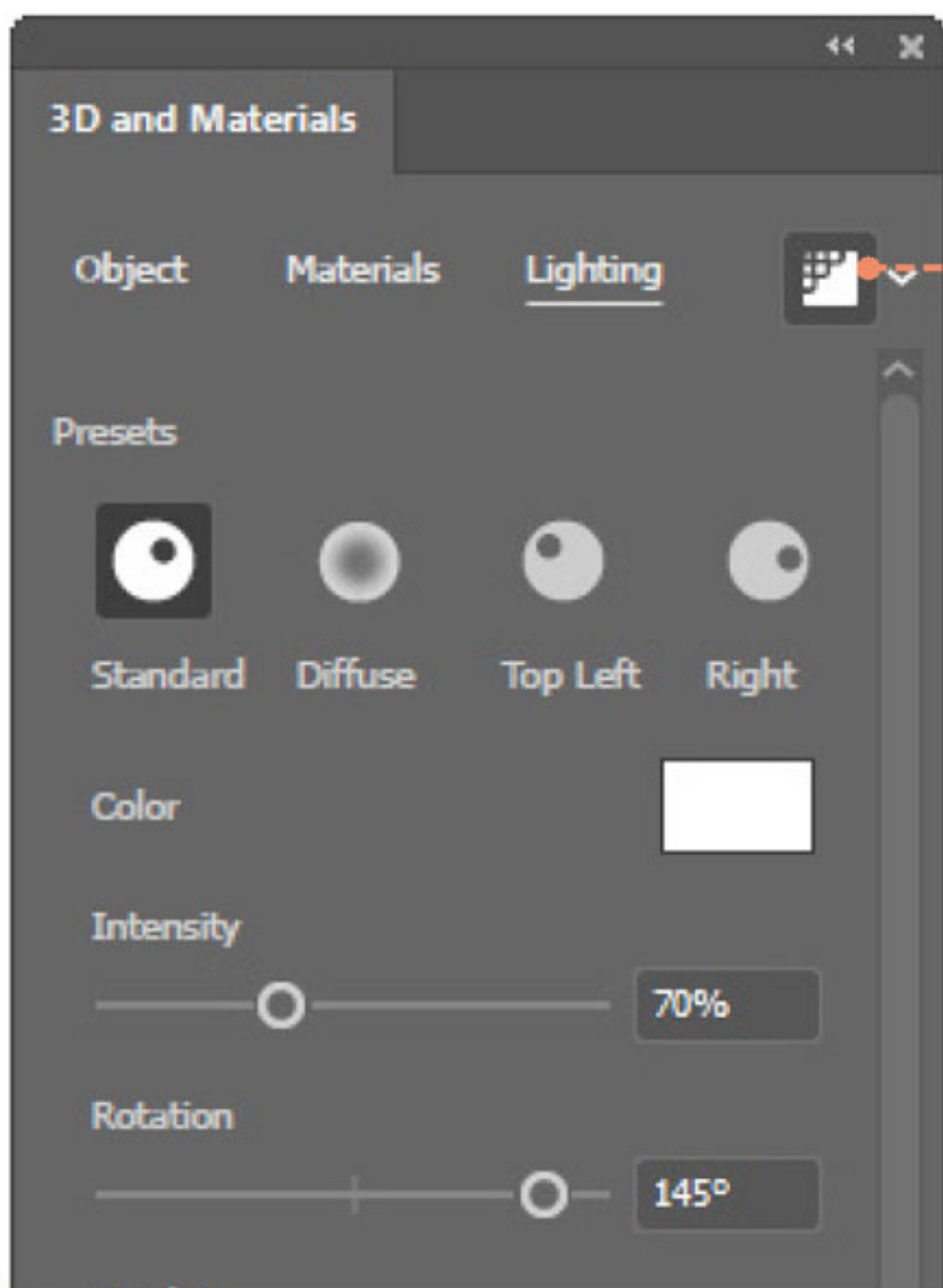
เลือก Ambience Light > Intensity และกำหนดค่า 11



คลิกเปิดใช้ Shadows เพื่อปรับตั้งค่าเงา 12



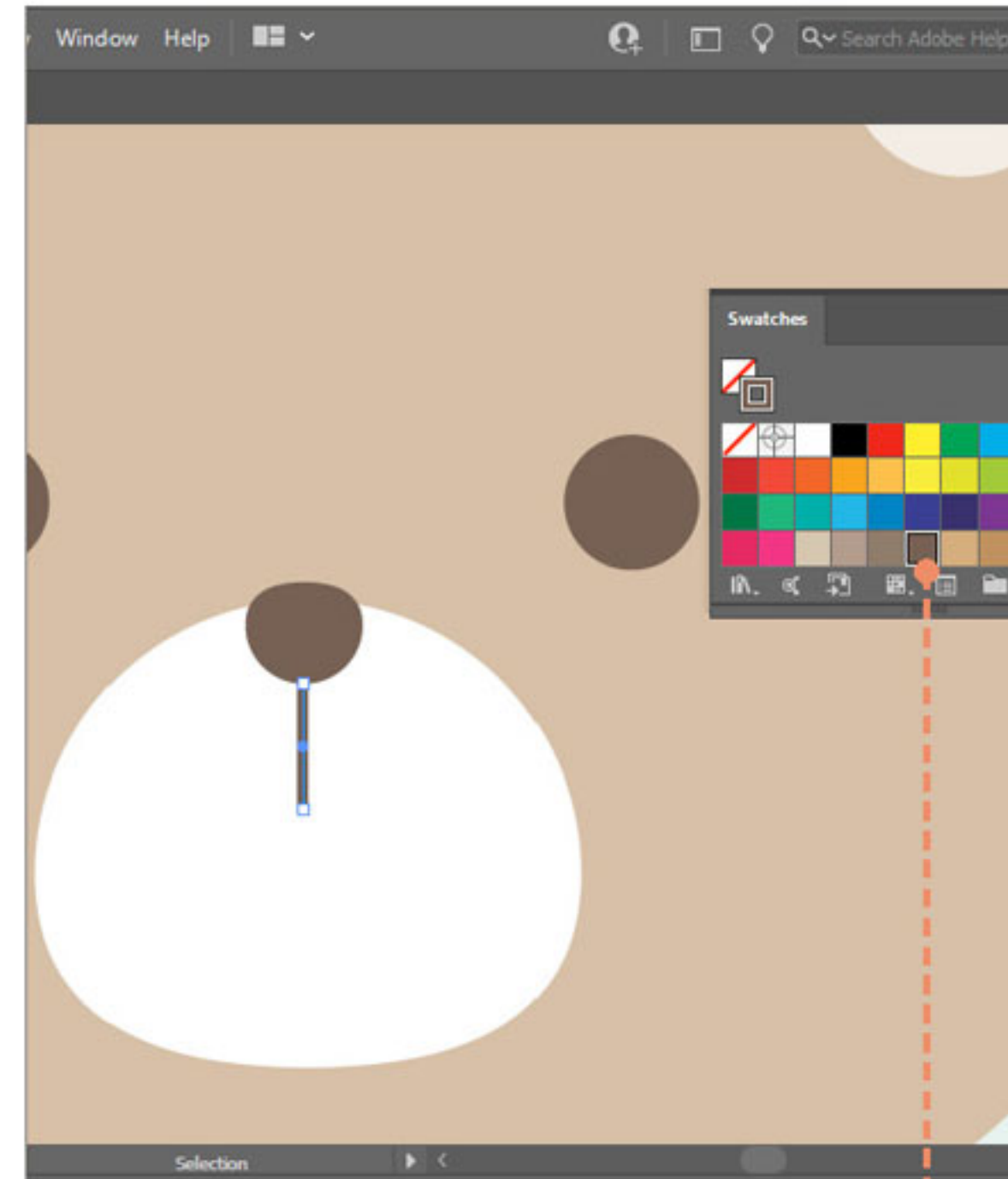
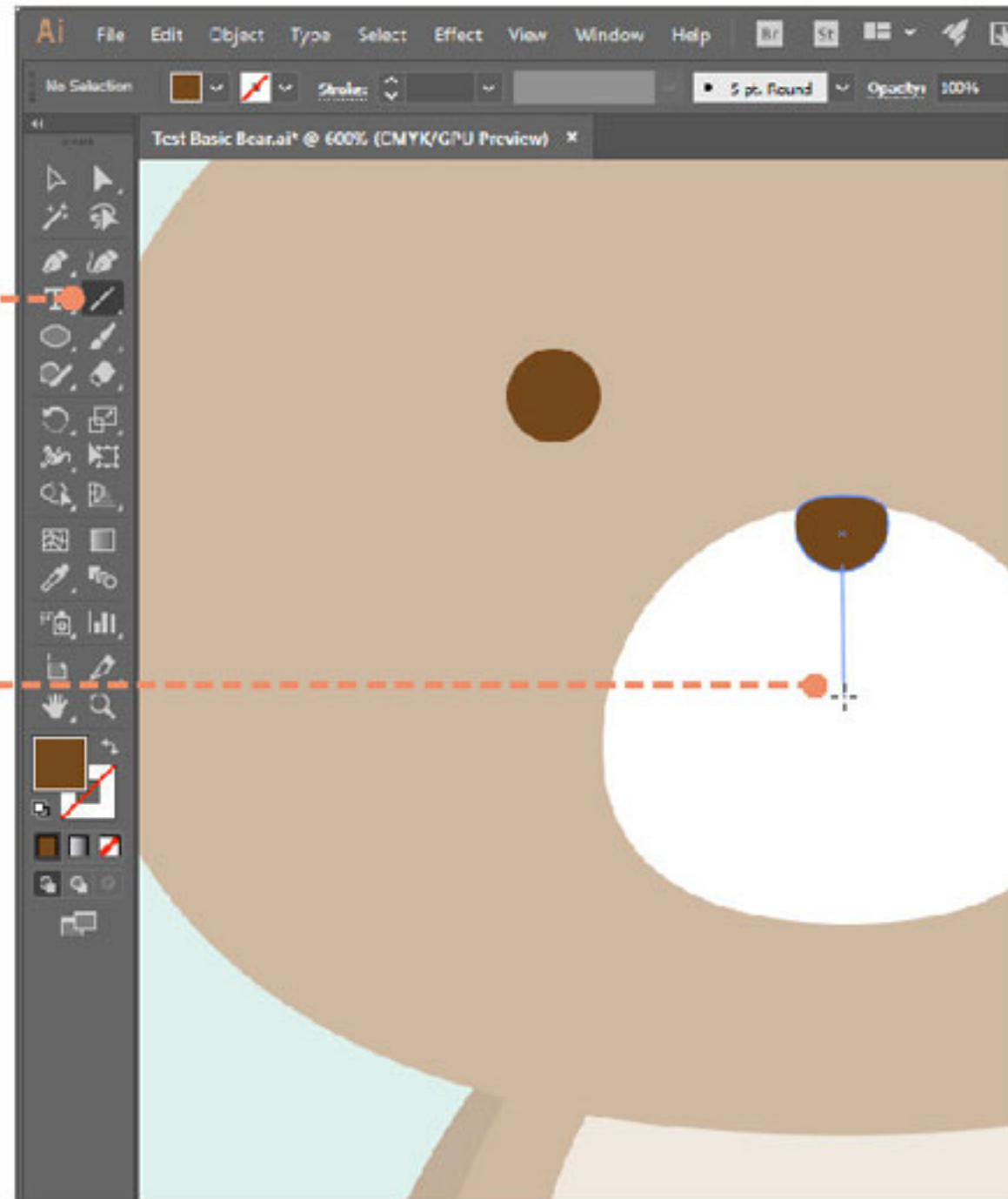
คลิกปุ่ม Render with Ray Tracing 13





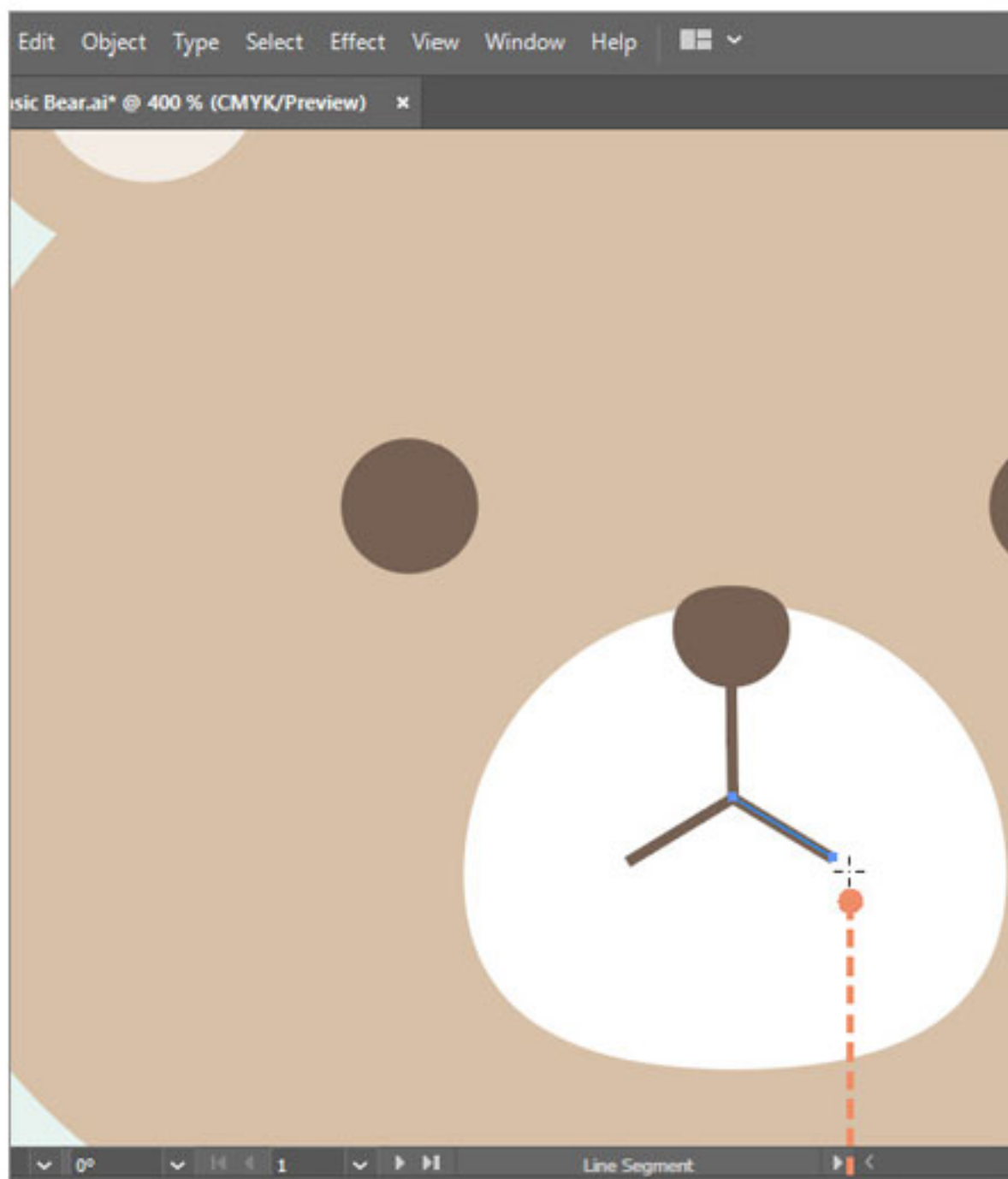
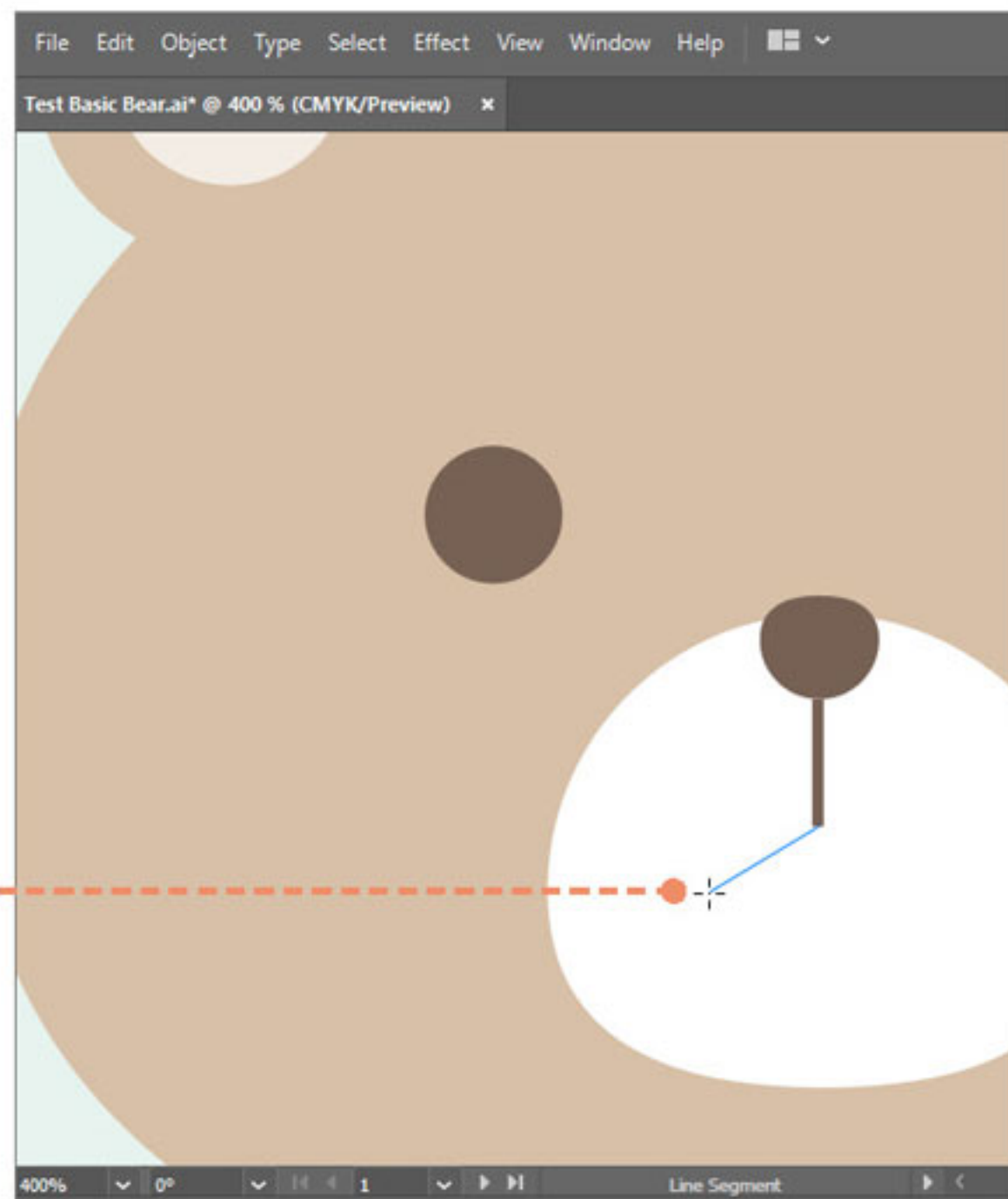
คลิกเครื่องมือ  17  
(Line Segment Tool)

คลิกเมาส์ค้างไว้ 18  
แล้วแดรกเมาส์ลาก  
เส้นลงมาด้านล่าง



คลิกเพื่อเลือกไม่ใช้สีพื้นและใช้สีเส้นขอบ (Stroke) ด้วยสีน้ำตาล 19

คลิกเมาส์ค้างไว้ 20  
แล้วแดรกเมาส์ลาก  
เส้นเพื่อวาดปาก



วาดเส้นขอบปากอีกข้าง 21



เลือกเปลี่ยนสีตามสไตล์ของตัวเอง



# แปลงภาพถ่ายเป็นภาพวาดด้วย Image Trace

การแปลงภาพบิตแมปให้เป็นภาพวาดด้วยคำสั่ง Image Trace นั้น คำสั่งจะคำนวณค่าจากจุดสีบนภาพมาสร้างเป็นเส้น Path เราสามารถจัดการกับรูปแบบในภายหลัง ทั้งการเพิ่มหรือลดความโค้งมน รวมถึงลงสีภาพให้สวยงามขึ้นได้ ในเวอร์ชัน CC ได้มีการปรับปรุงใหม่ มีพาเนลเพื่อให้ใช้งานได้สะดวกมากยิ่งขึ้น หลักการใช้งานคำสั่ง Image Trace มีดังนี้

วางภาพถ่ายที่ต้องการลงบนอาร์ตบอร์ด โดยคลิก **1**  
เมนู File > Place

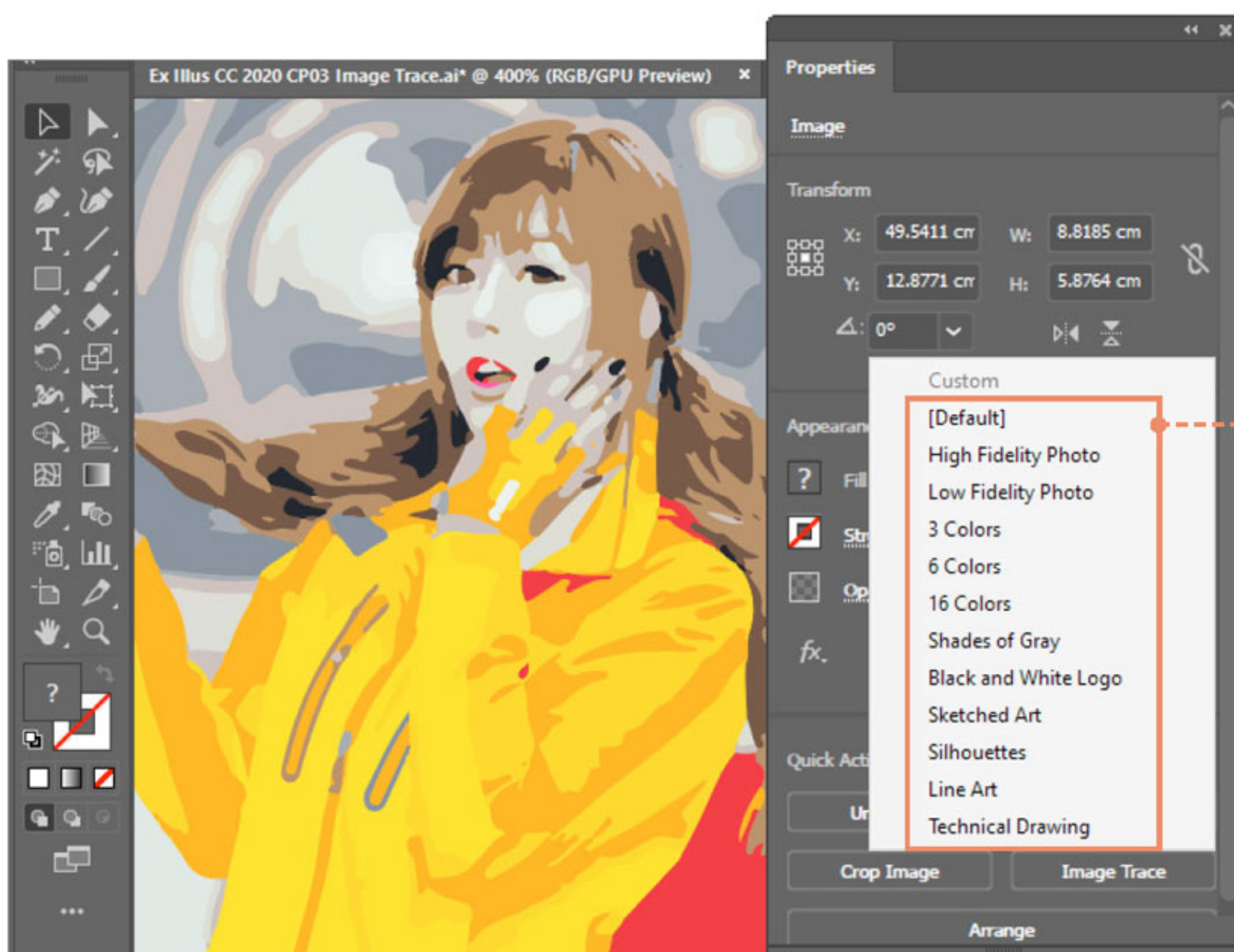
คลิกเลือกภาพด้วยเครื่องมือ  (Selection Tool) **2**



▲ ภาพผลลัพธ์ที่ได้ โดยค่าการปรับแต่งนี้คำสั่งจะเลือกให้อัตโนมัติ (Default)



คลิกปุ่ม Image Trace บนพาเนล Properties เพื่อแปลงภาพเป็นเวกเตอร์ **3**



**4** เปลี่ยนรูปแบบการปรับแต่งเป็นแบบอื่นๆ

◀ ลักษณะของภาพที่ได้หลังจากเลือกใช้ Image Trace เป็นแบบอื่นแล้ว

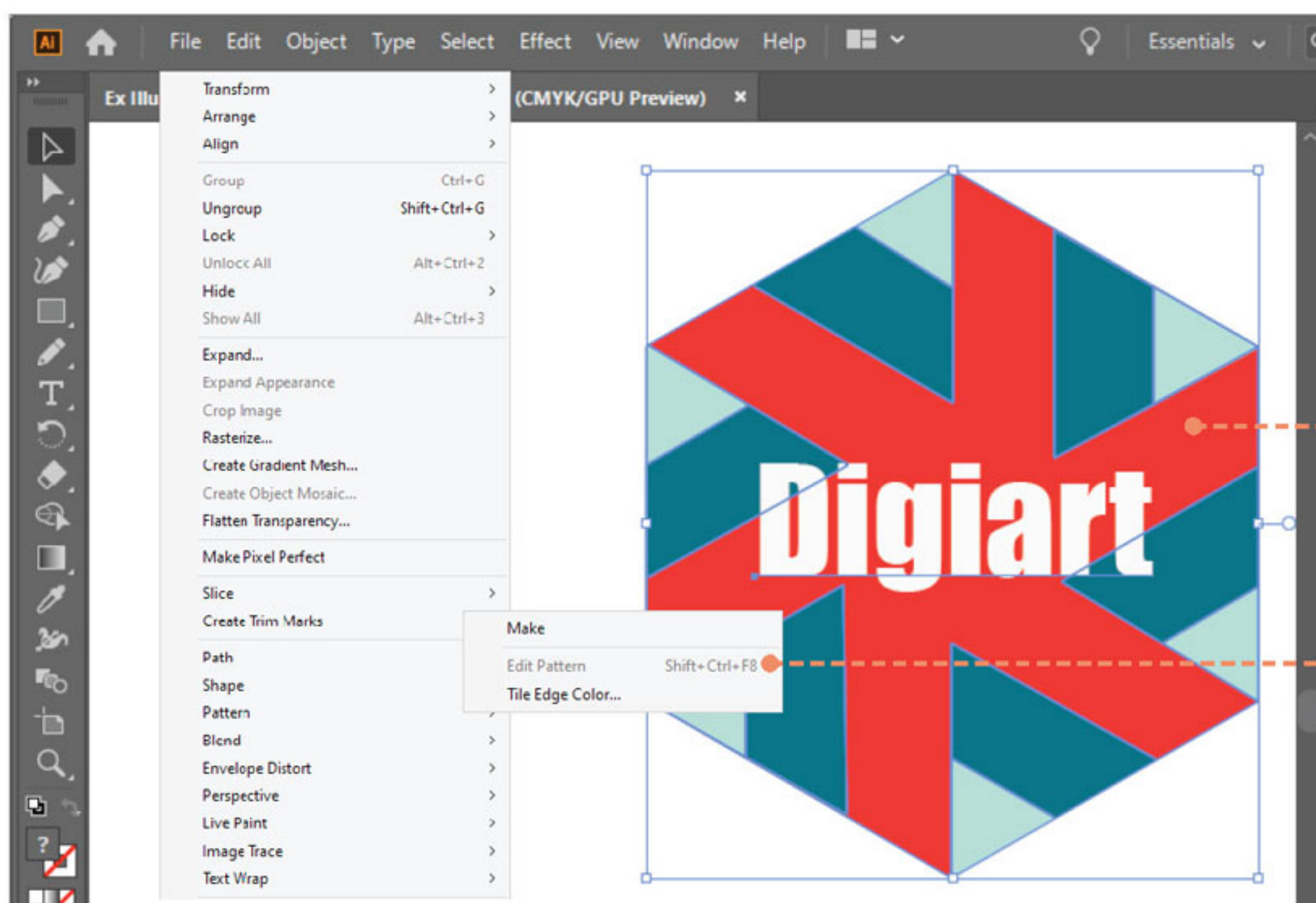


ตัวอย่างการลงสีและตกแต่งด้วย Pattern ทำให้งานดูมีเรื่องราวมากยิ่งขึ้น

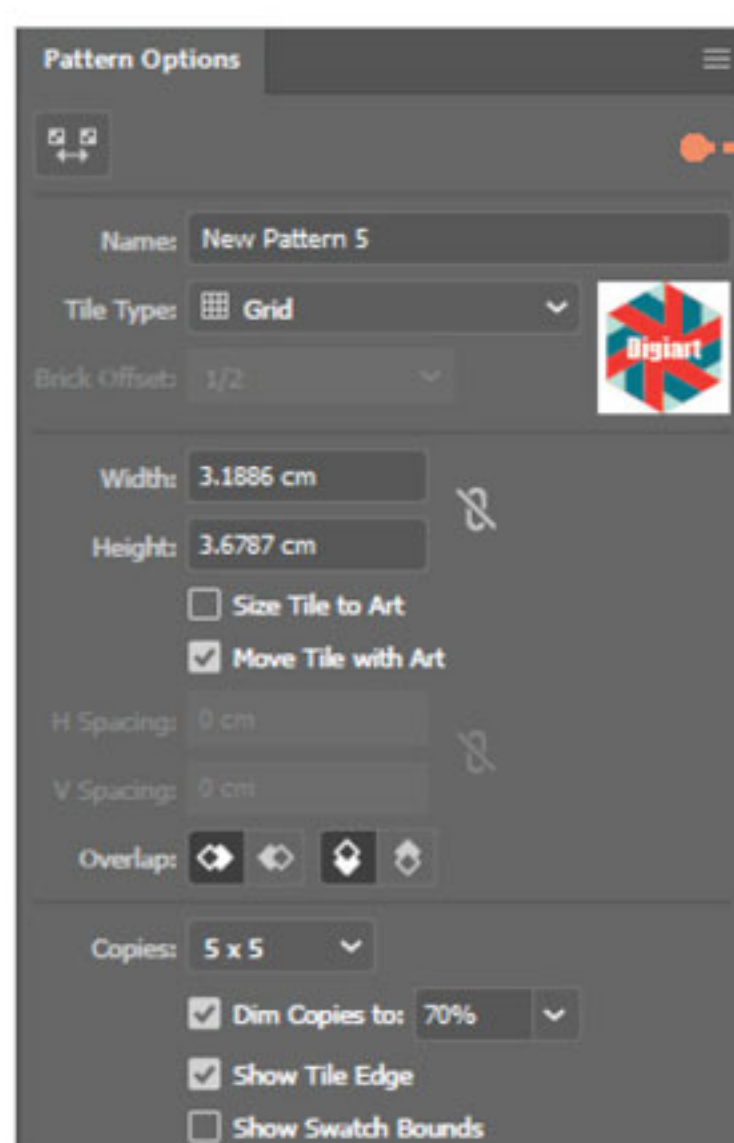


## สร้าง Pattern ไว้ใช้เอง (Pattern Creation)

ถึงแม้จะมี Pattern ให้เลือกใช้งานอยู่มากมาย แต่บางชิ้นงานอยากได้ Pattern ไม่ซ้ำใคร เราสามารถสร้างไว้ใช้งานเองได้ โดยมีวิธีการดังนี้ ให้เปิดไฟล์ Pattern Creation จากโฟลเดอร์ไฟล์ตัวอย่างที่ดาวน์โหลดมา

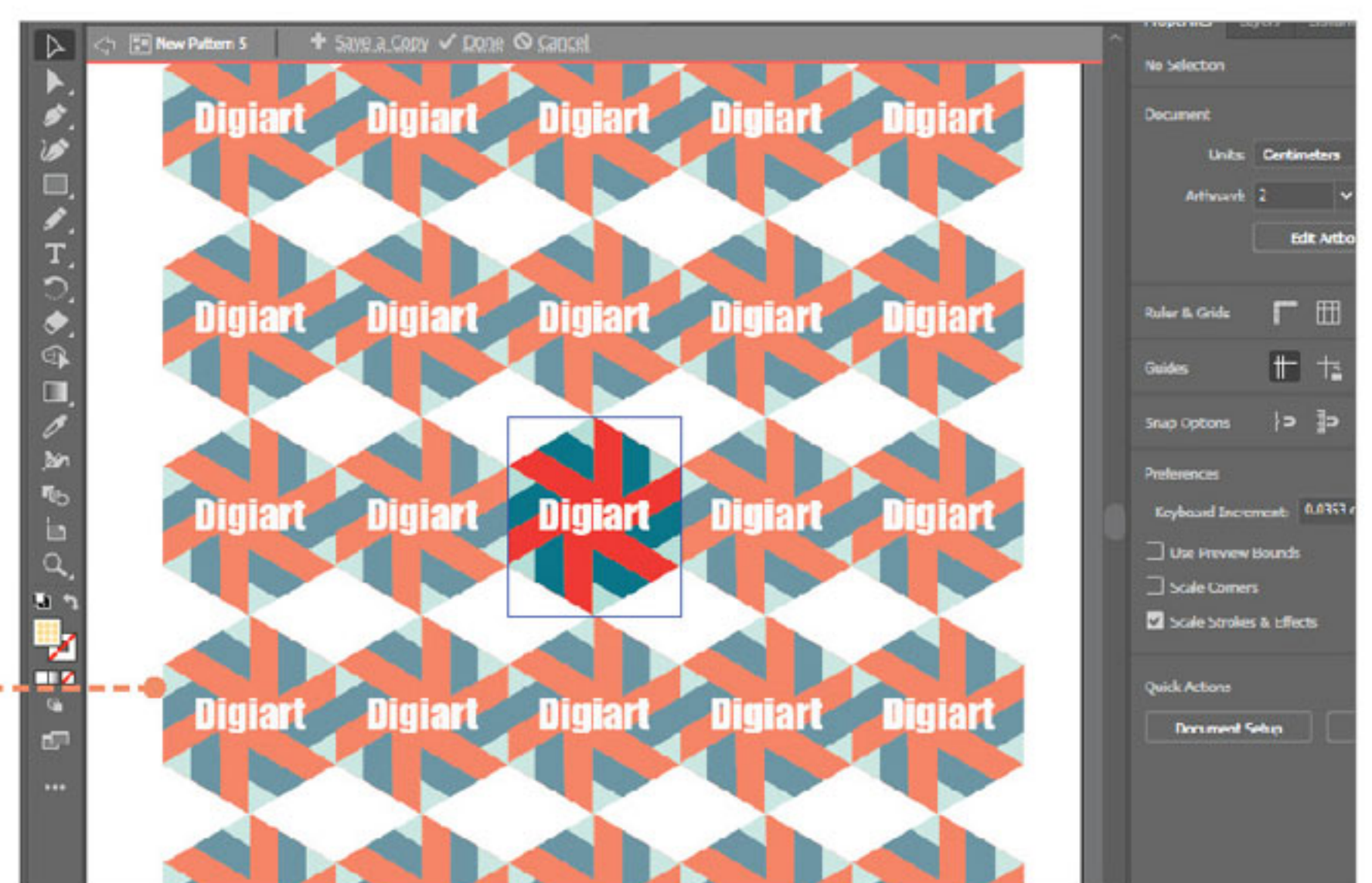


- 1 ใช้เครื่องมือ (Selection Tool) แดรกเมาส์ครอบรูปทรงทั้งหมด
- 2 คลิกเมนู Object > Pattern > Make เพื่อนำลวดลายไปสร้างเป็น Pattern



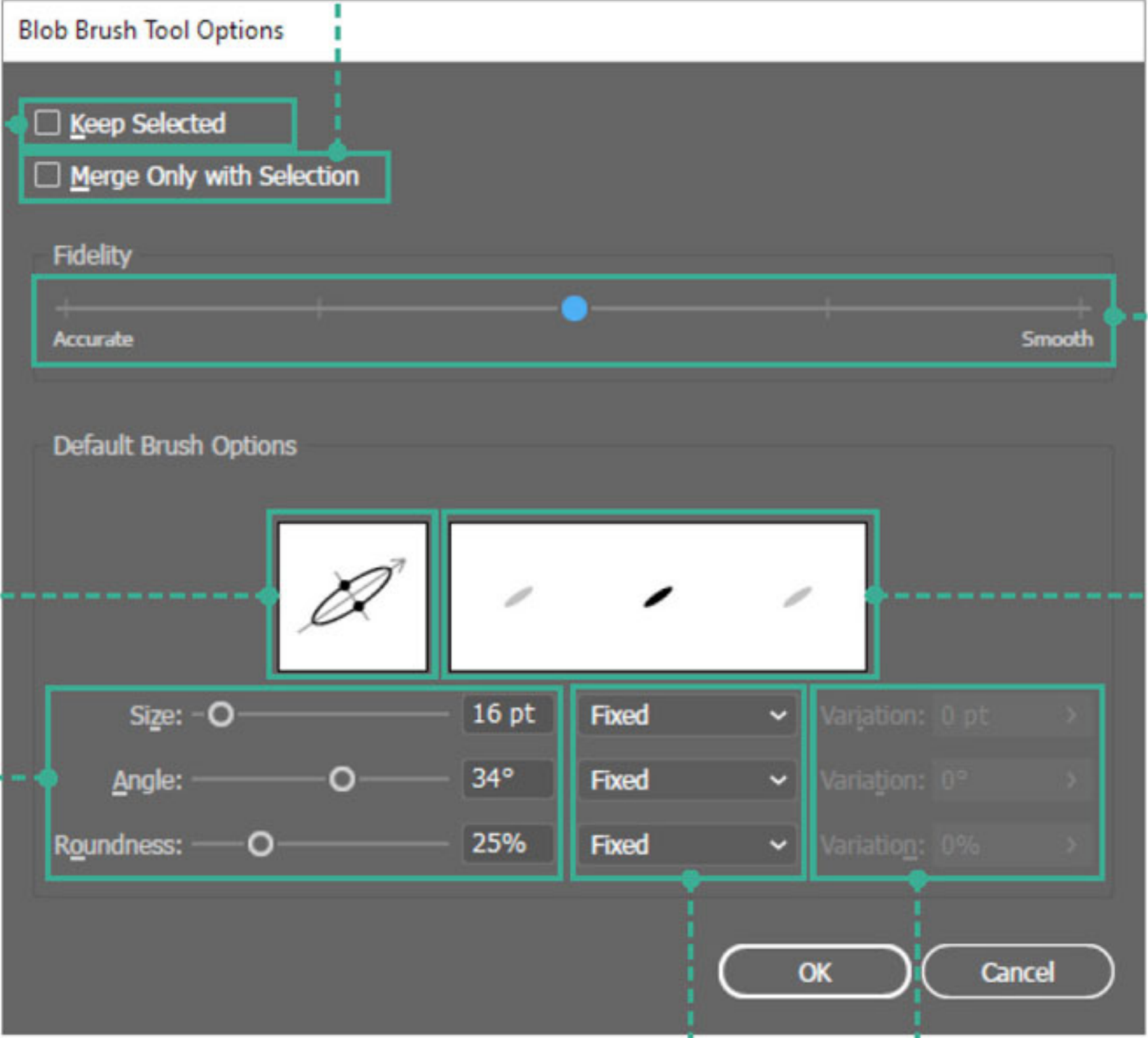
- 3 จะปรากฏแผง Pattern Options สำหรับกำหนดค่าต่างๆ ของ Pattern

โปรแกรมจะจัดเรียงวัตถุให้เป็น Pattern ทันที





เราสามารถปรับแต่งเส้น ขนาด และมุมของเครื่องมือ  (Blob Brush Tool) โดยดับเบิลคลิกเครื่องมือ  (Blob Brush Tool) บน Toolbox เพื่อเปิดหน้าต่างควบคุมเครื่องมือ ให้สามารถวาดและปรับแต่งรูปทรงได้อย่างเหมาะสม การกำหนดออปชันต่างๆ มีดังนี้



คลิกเลือกเพื่อ Merge กับรูปทรงที่ถูก Select ไว้เท่านั้น

แสดง Selection หลังใช้เครื่องมือ

กำหนดค่าเพื่อเพิ่มความนุ่มนวลของรูปทรง

ตัวอย่างของหัวแปรงที่จะได้


คลิกแล้วแดรกเมาส์ปรับรูปทรงและทิศทางหัวแปรง

กำหนดขนาดหัวแปรง, ทิศทางหัวแปรง และความกลมของหัวแปรง

กำหนดค่าเพิ่มเติมให้หัวแปรง เลือก Fixed เพื่อใช้ค่าแบบตายตัว หรือ Random ให้สุ่มขนาด, ทิศทาง และความกลมของหัวแปรง

กำหนดค่าเมื่อเลือก Random เพื่อระบุช่วงของการสุ่มลักษณะของหัวแปรง



▲ ภาพเปรียบเทียบการปรับแต่งเครื่องมือ  (Blob Brush Tool) แบบต่างๆ ภาพซ้ายไม่มีการปรับแต่งค่า ภาพกลางปรับแต่งโดยเลือกทิศทางหัวแปรงแบบสุ่ม และกำหนดความกลมของหัวแปรงเป็น 50% ส่วนภาพขวาปรับค่าโดยการสุ่มขนาด, ทิศทาง และความกลมของหัวแปรง จะได้เส้นที่หลากหลายกว่า



# ล็อคและซ่อนวัตถุนบนเลเยอร์

หากต้องการเลือกปรับแต่งเฉพาะบางชิ้นส่วนของภาพ จำเป็นต้องรู้วิธีควบคุมวัตถุเหล่านั้นให้ถูกต้อง นอกจากจะช่วยลดเวลาในการทำงานแล้ว ยังช่วยลดความผิดพลาดที่เกิดจากการ Selection วัตถุผิดชิ้นด้วย

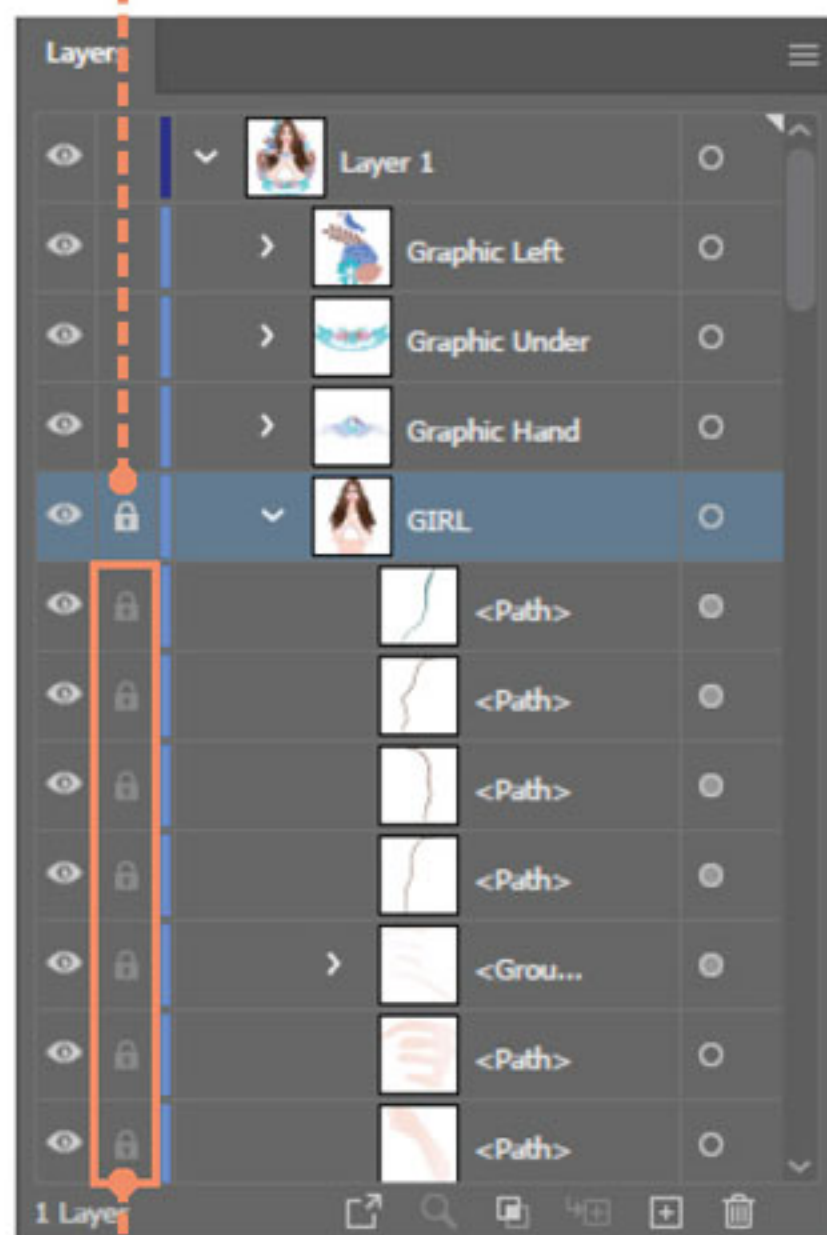
## การล็อควัตถุ (Lock Layer)

การล็อควัตถุจะใช้เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดการปรับแต่งต่างๆ กระทบกับวัตถุชิ้นนั้น สามารถทำได้หลายวิธีดังนี้

### การล็อควัตถุนบนพาเนล Layers

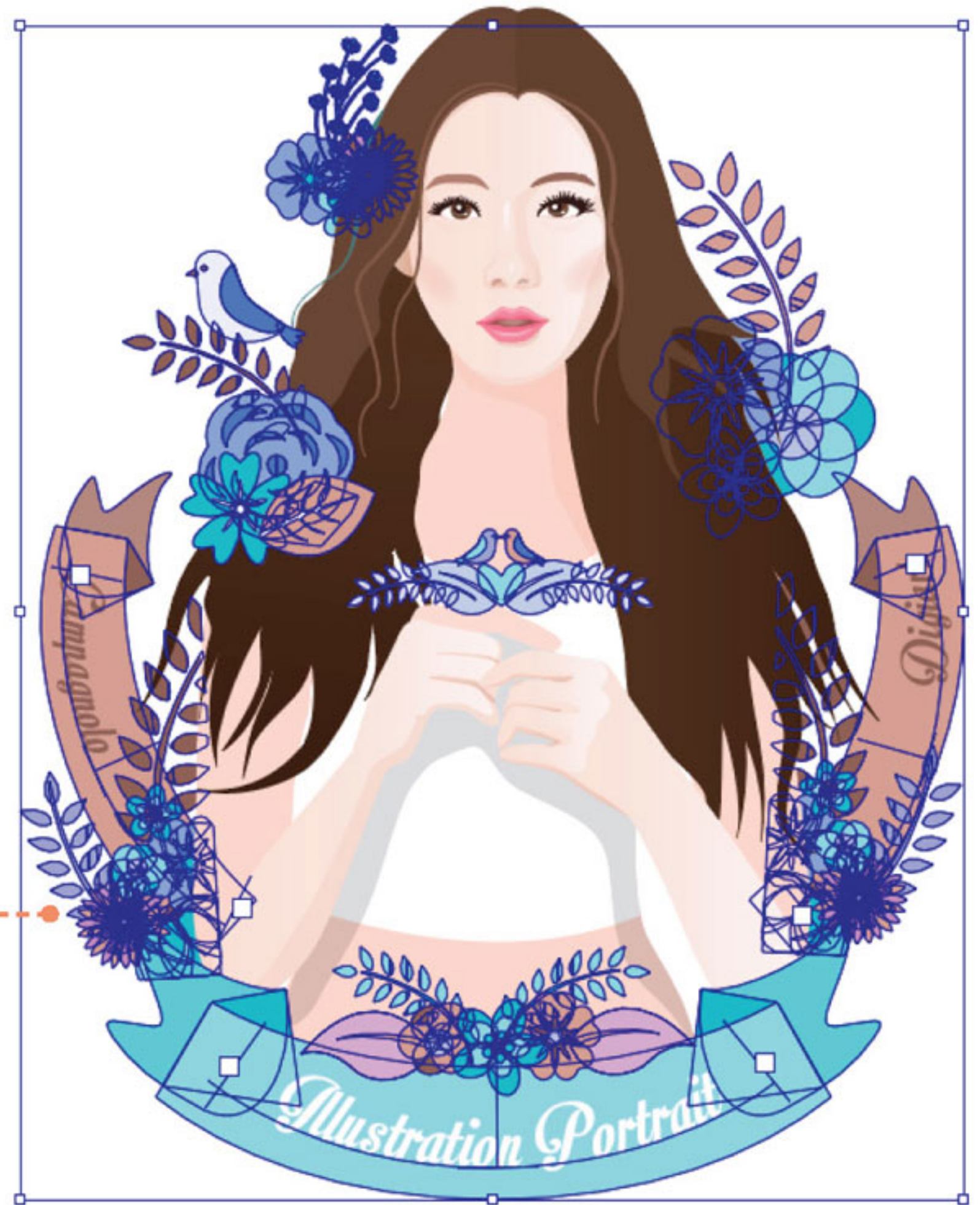
การล็อควัตถุด้วยวิธีนี้เหมาะกับงานที่ไม่ซับซ้อน และรู้ว่าวัตถุอยู่ตรงส่วนไหนบนพาเนล Layers โดยมีวิธีการดังนี้

1 คลิกที่ด้านหน้าเลเยอร์ จะปรากฏสัญลักษณ์รูปกุญแจ



2 วัตถุทั้งหมดในเลเยอร์จะถูกล็อค

3 ลักษณะของวัตถุที่ถูกล็อค จะไม่สามารถคลิกเพื่อปรับแต่งได้



### การล็อควัตถุด้วยคำสั่ง Lock Selection

การล็อควัตถุด้วยคำสั่งนี้จะมีความยืดหยุ่นมากขึ้นคือ สามารถสั่งให้ล็อควัตถุในเลเยอร์ใกล้เคียงได้ด้วยดังนี้

1 คลิกเลือกวัตถุ

2 คลิกเมนู Object > Lock > Selection

นอกจากนี้ยังเลือกคำสั่งอื่นๆ เพื่อควบคุมการล็อคได้ดังนี้

- **All Artwork Above** ใช้เลือกวัตถุทั้งหมดซึ่งอยู่ด้านบนวัตถุที่เลือก
- **Other Layers** ให้ล็อคเลเยอร์อื่นทั้งหมด ยกเว้นเลเยอร์ที่เลือกอยู่


### NOTE

หากต้องการยกเลิกการล็อค ให้คลิกเมนู Object > Unlock All หรือกดปุ่ม **Ctrl** + **Alt** + **2**

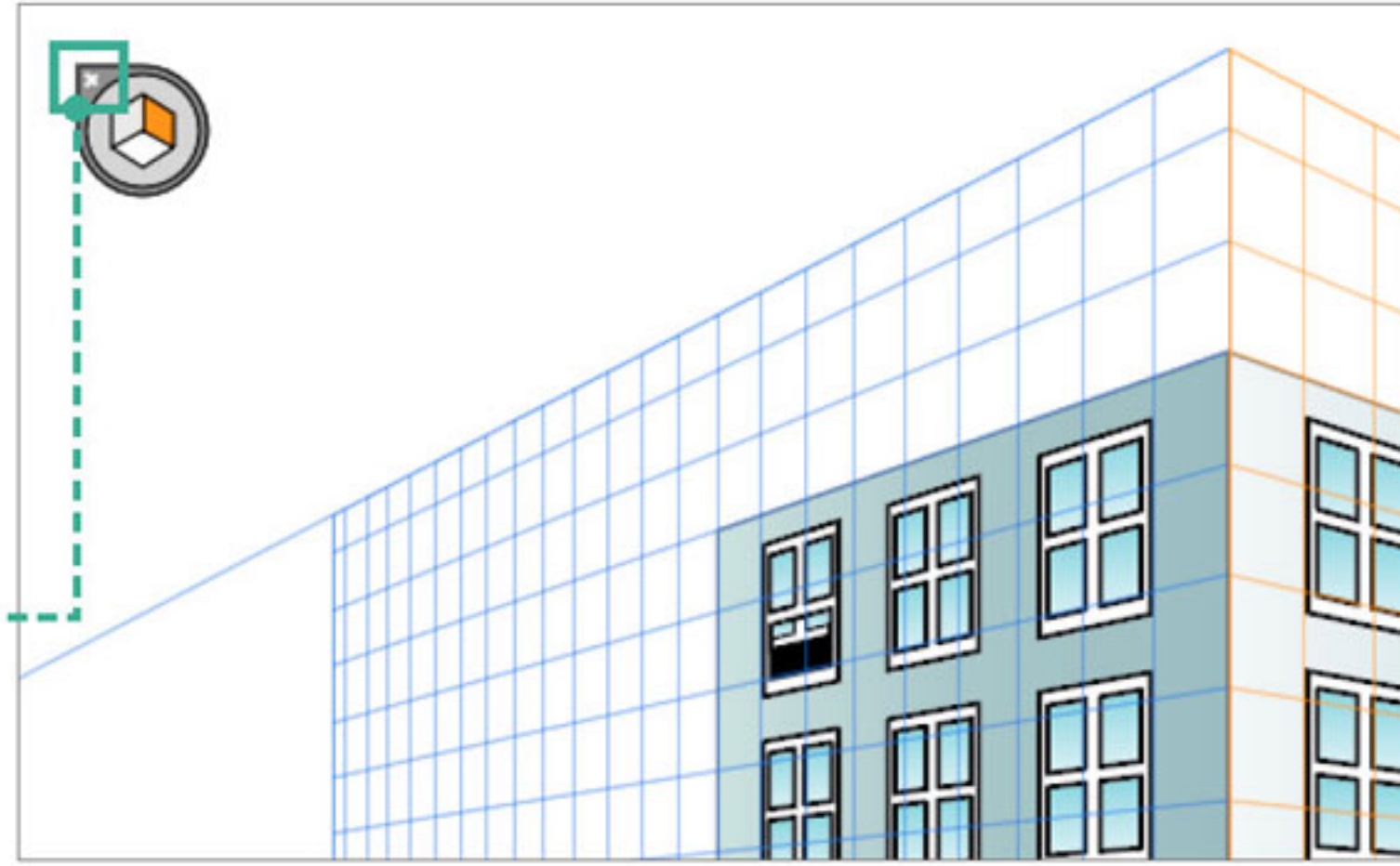




## NOTE

ในกรณีที่เรากำลังทำงานกับ Perspective Grid เรียบร้อยแล้ว และต้องการกลับมาใช้เครื่องมืออื่นๆ ในโหมดปกติ ทำได้โดยใช้เครื่องมือ  (Perspective Selection Tool) คลิกเครื่องหมายกากบาทเพื่อปิดได้ทันที

คลิกเพื่อปิดการทำงานใน Perspective Grid เพื่อทำงานในโหมดปกติ



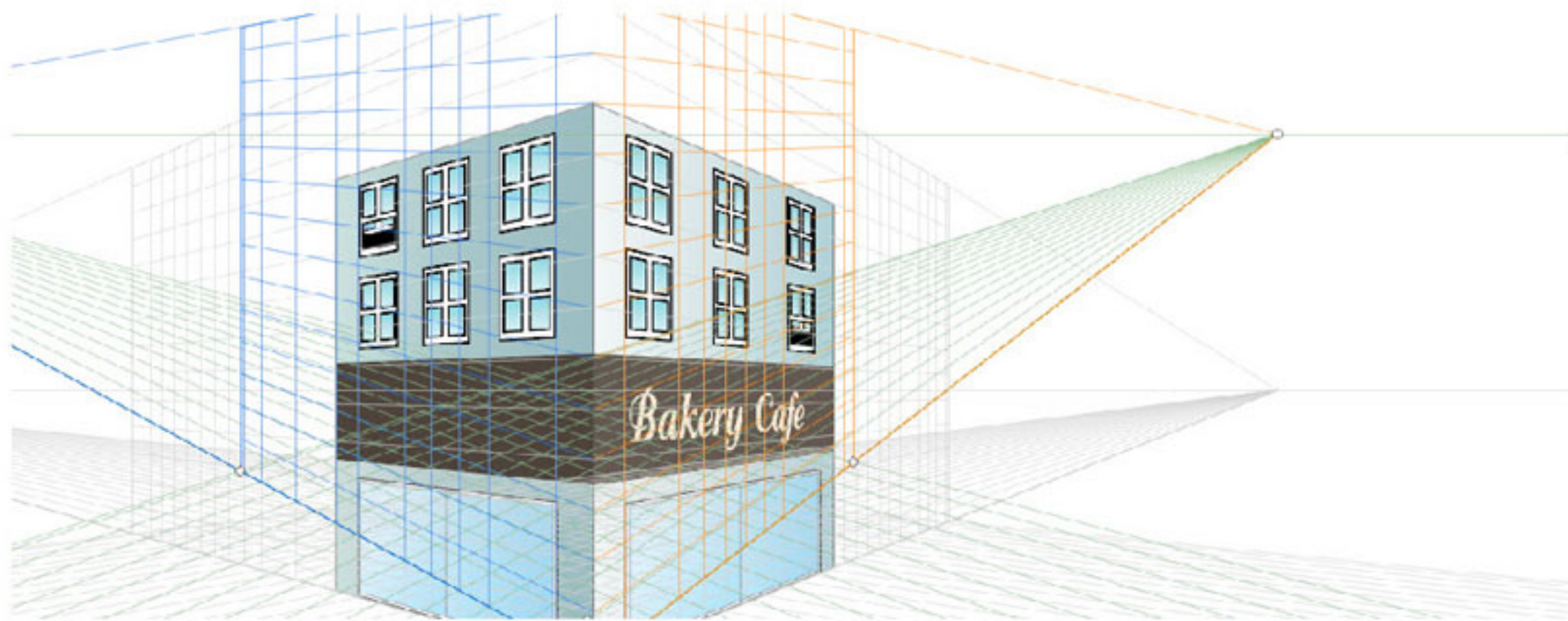
## ปรับแต่งมุมมองร่วมกับวัตถุที่สร้างไว้

เมื่อเราสร้างงาน Perspective เรียบร้อยแล้ว ในเวอร์ชันใหม่สามารถปรับแต่งมุมมองหมุนไปในทิศทางอื่นได้โดยคลิกเมนู View > Perspective Grid > Lock Station Point เพื่อปลดล็อคการปรับมุมมอง แล้วทำตามขั้นตอนดังนี้

1 คลิกเครื่องมือ  (Perspective Grid Tool)



2 คลิกแล้วแดรกเมาส์ปรับตำแหน่งไปในแนวนอน เพื่อปรับมุมมองด้านซ้าย-ขวา



3 คลิกแล้วแดรกเมาส์ปรับตำแหน่งไปในแนวตั้ง เพื่อปรับมุมมองด้านบน-ล่าง

▼ ตกแต่งเพิ่มเติมด้วยวัตถุอื่นๆ



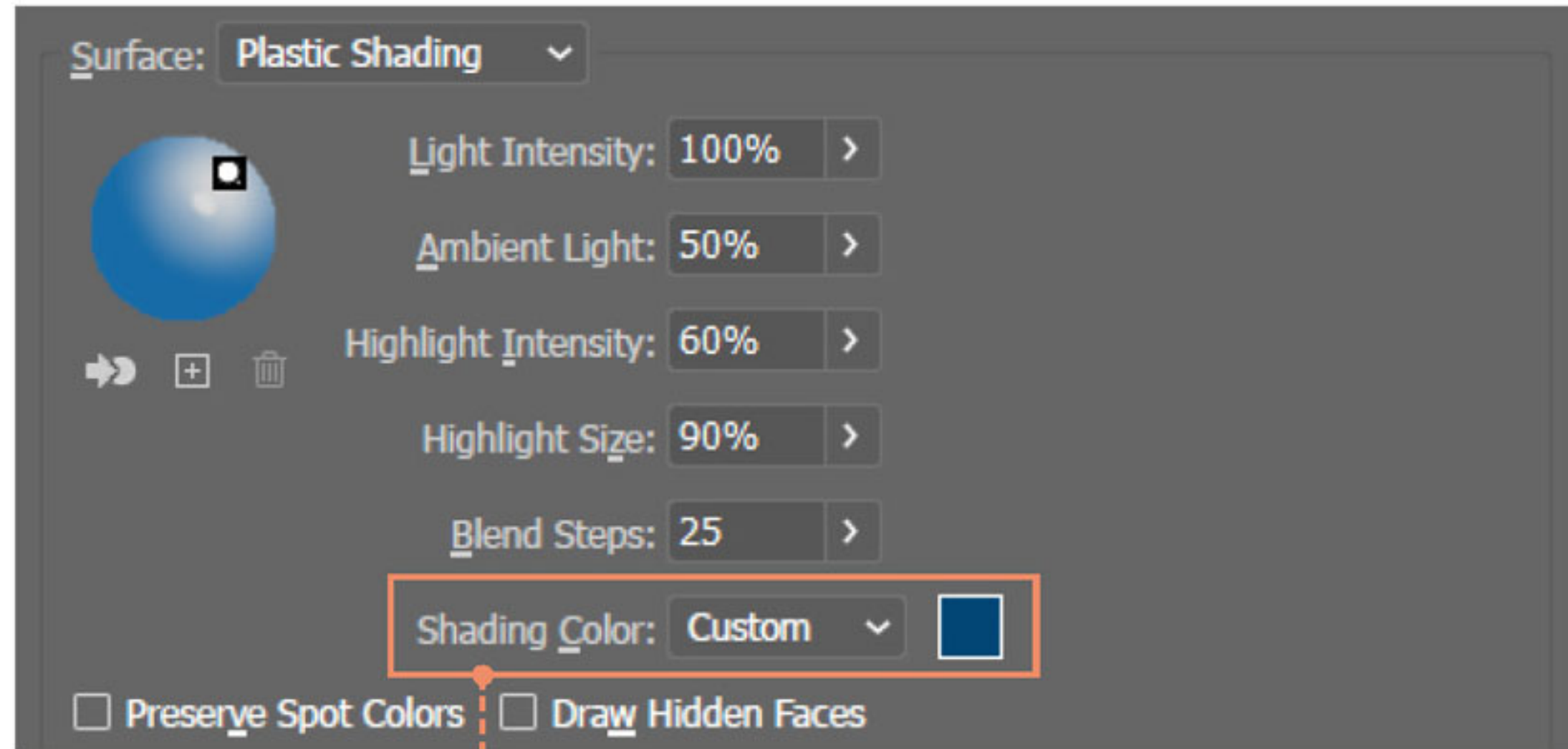
▲ ได้มุมมองใหม่ตามต้องการ







6 ลักษณะของแสงเงาที่ปรากฏบนวัตถุ 3 มิติ ซึ่งมีความสวยงามยิ่งขึ้น

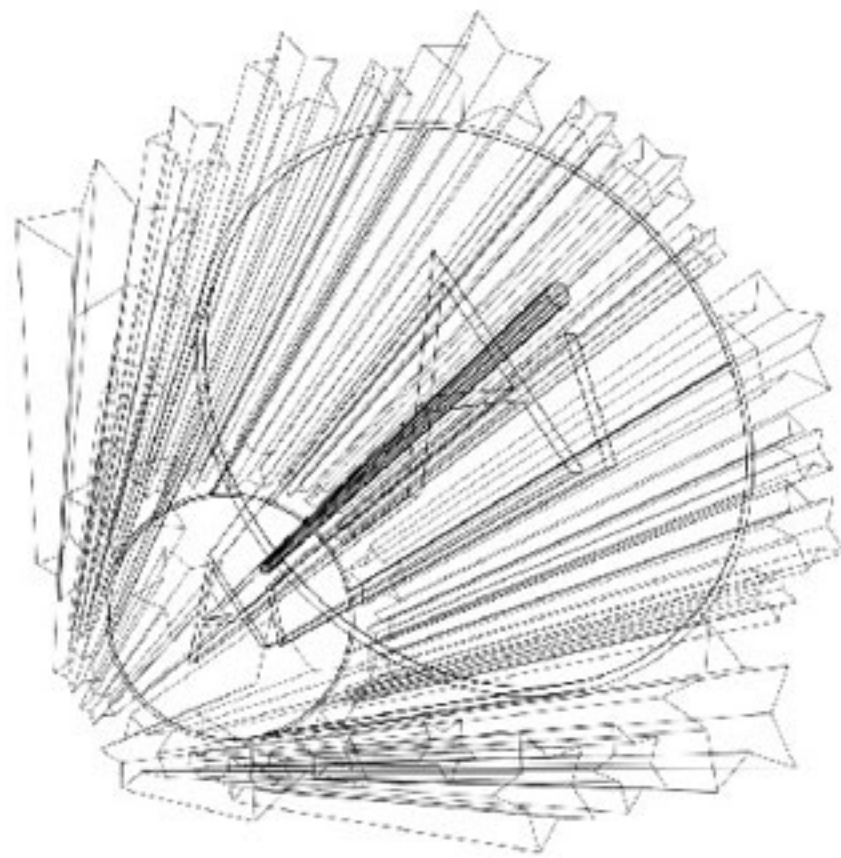


7 คลิกเลือก Custom พร้อมกับเลือกสีของเงาได้ตามต้องการ

8 ได้วัตถุ 3 มิติที่มีแสงเงาสมบูรณ์

## กำหนดรูปแบบพื้นผิววัตถุ

เราสามารถเลือกลักษณะพื้นผิววัตถุได้ 4 แบบ แต่ละแบบจะมีคุณลักษณะเฉพาะตัว เมื่อปรับแต่งแสงเงาจะให้ผลลัพธ์ที่แตกต่างกันไปด้วย รูปแบบของพื้นผิวต่างๆ มีดังนี้



▲ Wireframe เป็นลักษณะของพื้นผิวที่แสดงเฉพาะโครงร่างวัตถุเท่านั้น แต่ไม่สามารถปรับแต่งแสงเงาได้



▲ No Shading เป็นลักษณะของพื้นผิวที่แสดงมุมมองแบบ 3 มิติได้ แต่ไม่สามารถปรับแต่งแสงเงาได้



▲ Diffuse Shading เป็นพื้นผิวที่สามารถปรับแต่งแสงเงาได้ ทั้งการเพิ่มและลดความสว่าง



▲ Plastic Shading เป็นพื้นผิวที่สามารถปรับแต่งแสงเงาได้ ทั้งการเพิ่มและลดความสว่าง รวมถึงเพิ่มหรือลดความแวววาวด้วย



# แปลงวัตถุที่ใส่เอฟเฟกต์ด้วย Expand Appearance

สำหรับวัตถุที่ใส่เอฟเฟกต์ไปแล้วเกิดการบิดเบี้ยวของรูปทรง แต่ว่ายังคงโครงร่างของเส้น Path ไว้ได้ จะพบเห็นอยู่เสมอเมื่อเลือกทำงานกับวัตถุเหล่านี้ เมื่อปรับแต่งรูปทรงด้วยเอฟเฟกต์เรียบร้อยแล้ว แต่ไม่ต้องการแก้ไขค่าการปรับแต่งในภายหลังอีก สามารถแปลงภาพให้กลายเป็นรูปทรงปกติได้ โดยใช้คำสั่ง Expand Appearance ดังนี้

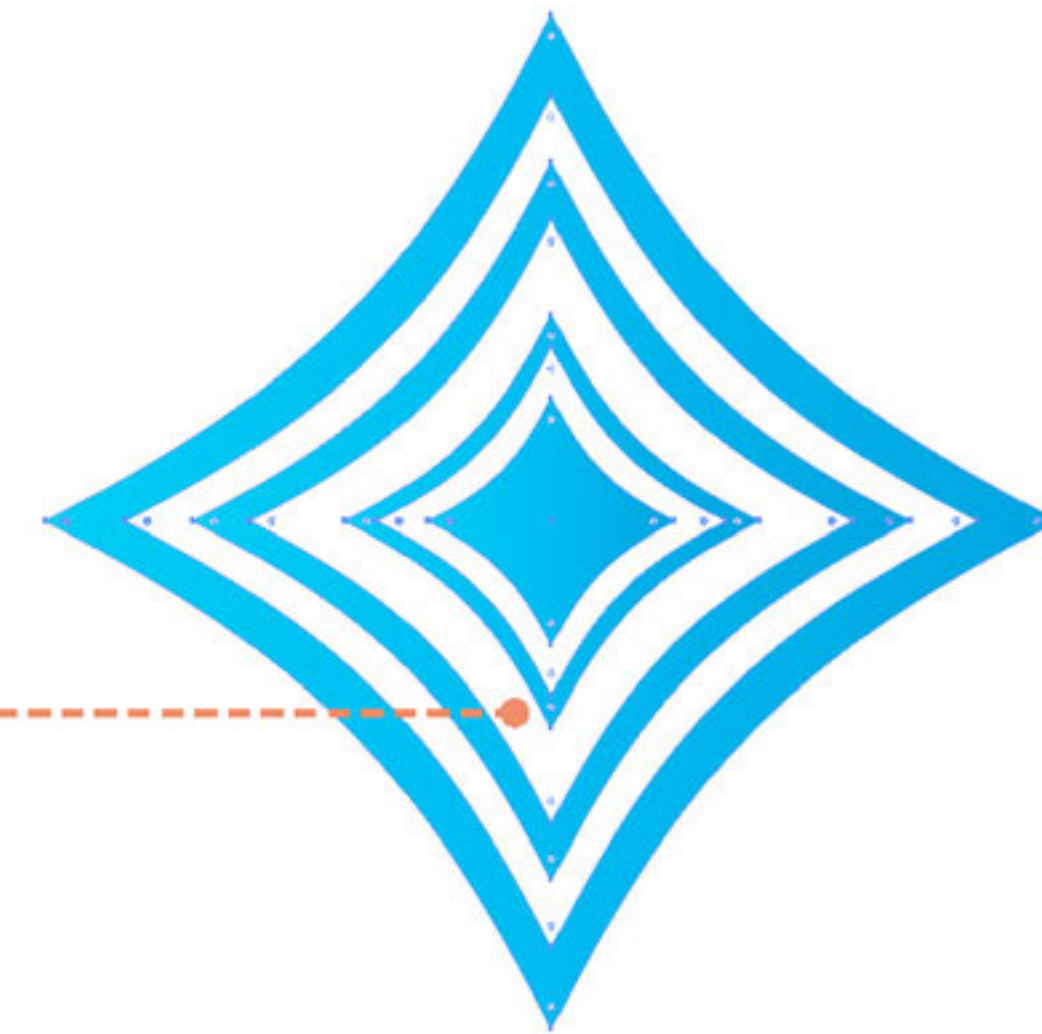


ภาพตัวอย่างของวัตถุที่ใช้งานเอฟเฟกต์ปรับแต่งรูปทรง จะเห็นว่าเส้น Path ยังมีโครงร่าง ► เดิมอยู่ แต่รูปทรงบิดเบี้ยวไป ทำให้การเลือกทำงานกับบางชิ้นส่วนทำได้ค่อนข้างยาก



1 คลิกเลือกรูปทรงที่ต้องการปรับแต่ง

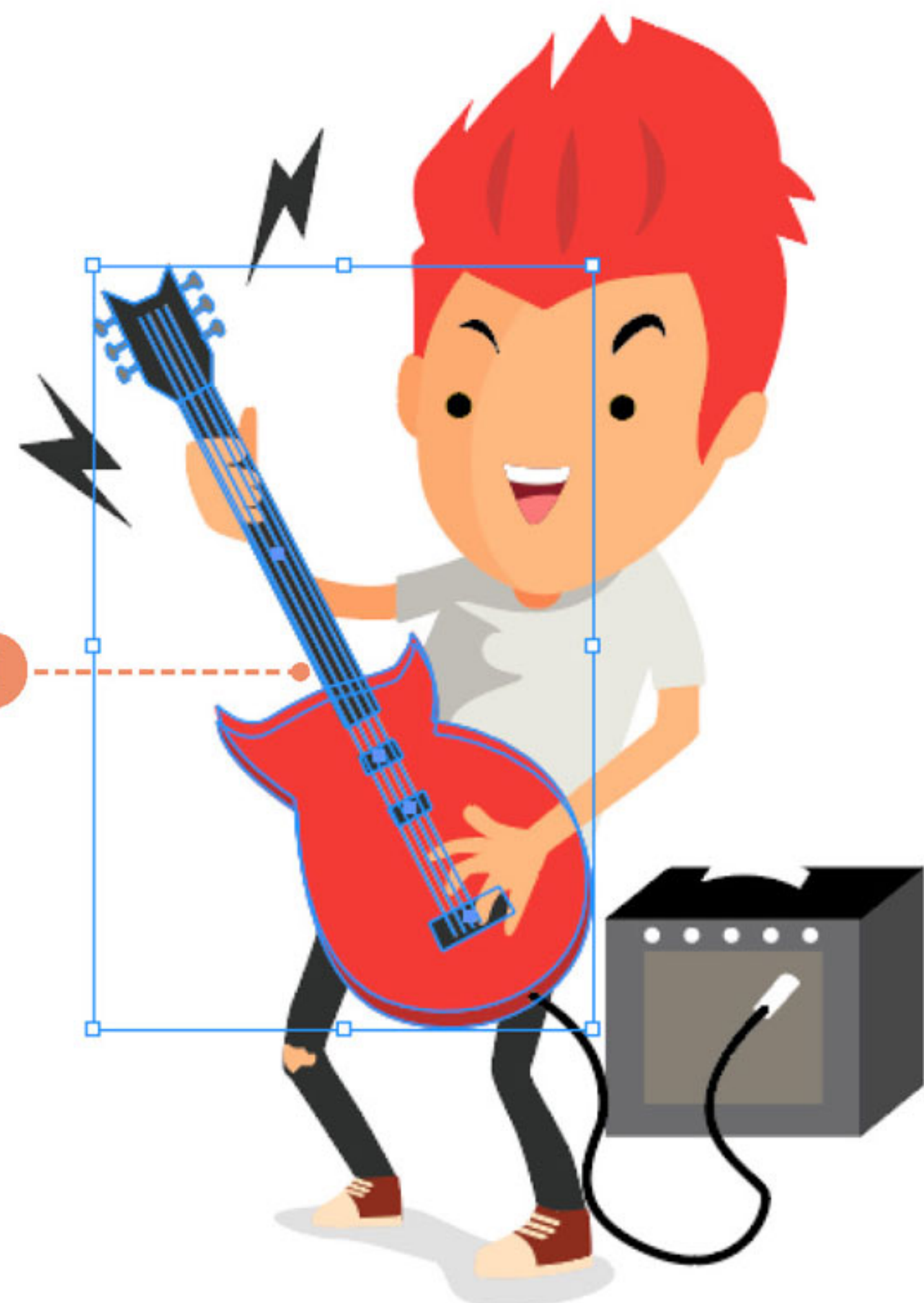
คลิกเมนู Object > Expand Appearance แปลงวัตถุเป็นรูปทรงปกติ



## แปลงเวกเตอร์เป็นบิตแมป

การแปลงวัตถุเป็นภาพกราฟิกคือ การเปลี่ยนรูปทรงแบบเวกเตอร์ที่สร้างขึ้นให้กลายเป็นภาพกราฟิกแบบบิตแมป โดยเลือกโหมดสีได้ตามต้องการ มีวิธีการดังนี้ ให้เปิดไฟล์ Rasterize จากไฟล์เตอร์ไฟล์ตัวอย่างที่ดาวน์โหลดมา

ใช้เครื่องมือ  (Selection Tool) 1 คลิกเลือกวัตถุ





## ปรับแต่งข้อความบนเส้น Path

การพิมพ์ข้อความลงไปบนเส้น Path บางครั้งอาจได้รูปแบบที่ไม่ดีเท่าไรนัก หากเส้น Path มีความโค้งมากเกินไปจะทำให้ตัวอักษรทับกัน หรือตำแหน่งของตัวอักษรบนเส้น Path ไม่มีความเหมาะสม การปรับแต่งข้อความบนเส้น Path ทำได้ดังนี้

### ปรับแต่งข้อความบนเส้น Path เบื้องต้น

การปรับแต่งรูปแบบของข้อความบนเส้น Path แบบเบื้องต้น จะเป็นวิธีการแก้ไขรูปแบบหรือความถูกต้องของข้อความ ทำได้ 3 แบบดังนี้ ให้เปิดไฟล์ Edit Type on a Path Tool จากไฟล์เดสก์ทอปตัวอย่างที่ดาวน์โหลดมา



เมื่อต้องการแก้ไขข้อความที่สร้างไว้ให้ถูกต้องสามารถใช้เครื่องมือ **T** (Type Tool) คลิกที่ข้อความหรือใช้เครื่องมือ **▸** (Selection Tool) ดับเบิลคลิกไปบนข้อความแล้วแก้ไขได้ทันที นอกจากนี้ยังปรับแต่งเพิ่มเติมโดยการเปลี่ยนสีและเปลี่ยนขนาดตัวอักษรได้ด้วย

◀ ตัวอย่างการแก้ไขข้อความที่พิมพ์บนเส้น Path ให้ถูกต้องด้วยเครื่องมือ **T** (Type Tool)



สำหรับข้อความที่มีขนาดใหญ่หรือเล็กเกินไปนั้นสามารถแก้ไขได้อย่างรวดเร็ว โดยใช้เครื่องมือ (Selection Tool) คลิกไปบนข้อความ แล้วแดรกเมาส์ปรับขนาด Bounding Box ได้ทันที ข้อความจะถูกปรับให้เหมาะสมอย่างง่ายดาย

◀ การปรับแต่งขนาดตัวอักษรสามารถทำได้อย่างรวดเร็ว โดยการ  
ใช้เครื่องมือ **▸** (Selection Tool) ซึ่งจะเห็นผลของการปรับแต่งทันที

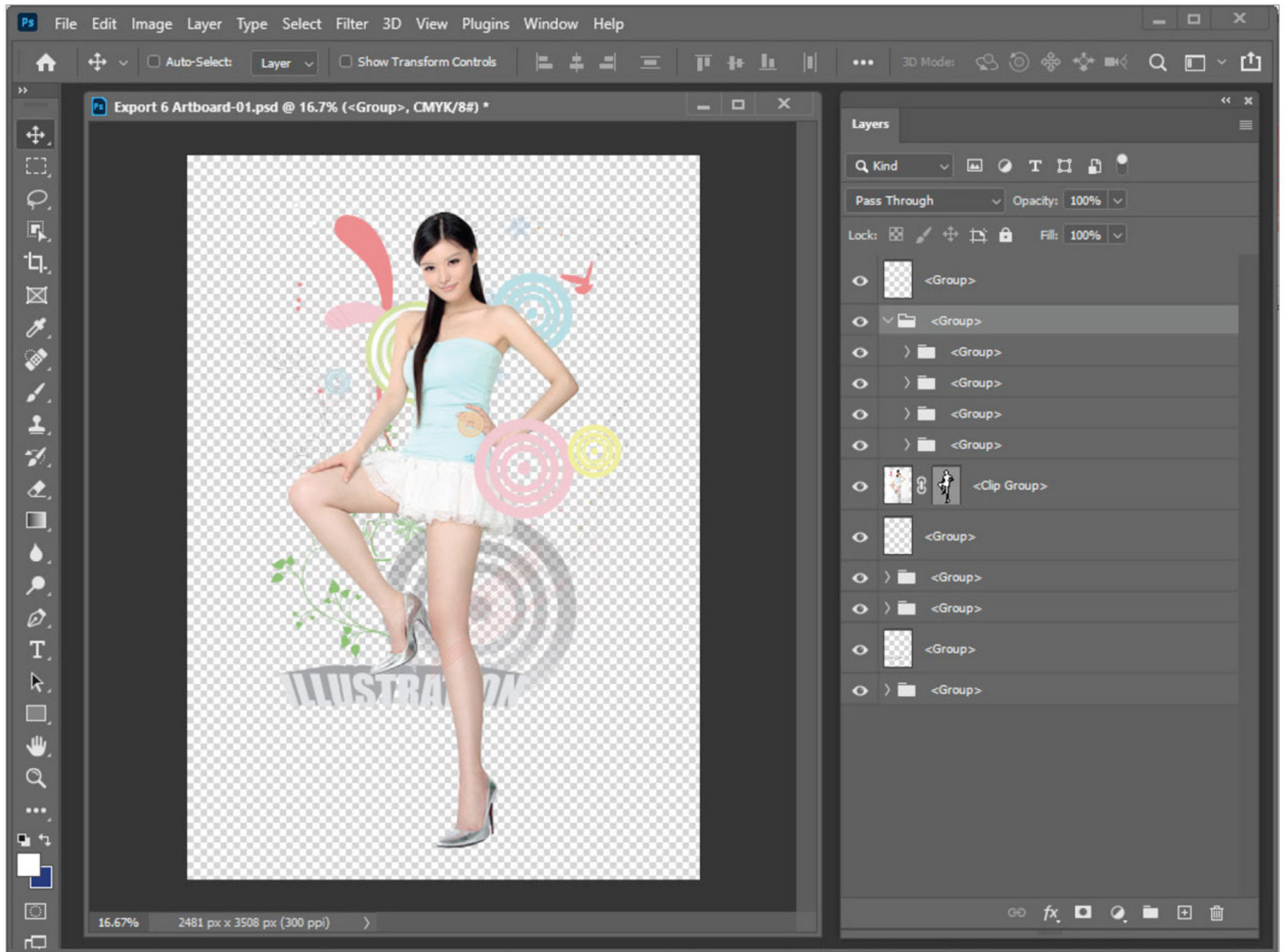


กรณีที่สร้างเส้น Path ไว้แล้ว และพิมพ์ข้อความลงไป แต่ผลลัพธ์ที่ได้ไม่สวยงามอย่างที่ต้องการ สามารถแก้ไขแนวของเส้น Path ให้มีความโค้งน้อยลง หรือมีแนวเส้นในทิศทางที่เหมาะสมได้ โดยใช้เครื่องมือ **▸** (Direct Selection Tool) คลิกไปบนเส้น Path แล้วปรับแต่งแนวเส้นได้ตามต้องการ

◀ ตัวอย่างการแก้ไขแนวเส้น Path ที่ไม่เหมาะสมด้วยเครื่องมือ **▸** (Direct Selection Tool) ที่ช่วยให้ได้ทิศทางตัวอักษรที่เหมาะสมอย่างรวดเร็ว



หลังจากที่ Export ไฟล์เรียบร้อยแล้วก็จะได้ไฟล์แบบ PSD ที่มีโครงสร้างเลเยอร์ และเปิดใช้งานใน Photoshop เพื่อปรับแต่งภาพได้ตามต้องการ




- ◀ ตัวอย่างการเปิดใช้งานภาพที่ Export จาก Illustrator ด้วย Photoshop จะเห็นว่าที่พาเนล Layers สามารถแสดงส่วนต่างๆ ของภาพโดยแบ่งเป็นเลเยอร์ได้ ทำให้การปรับแต่งต่างๆ เช่น การเพิ่มแสงเงา รวมถึงการใส่ฟิลเตอร์ทำได้ง่ายดาย ช่วยให้ภาพดูสวยงามขึ้น



หลังจากที่ออกแบบเลย์เอาต์ของเว็บเพจเรียบร้อยแล้ว จะต้องตัดส่วนต่างๆ ของภาพออกเพื่อนำไปใช้งานต่อใน Dreamweaver เพื่อจัดการกับเลย์เอาต์และลิงก์ของเว็บ โดยจะต้องใช้เครื่องมือ  (Slice Tool) จัดการตั้งวิธีการต่อไปนี ให้เปิดไฟล์ Slice Tool จากโฟลเดอร์ไฟล์ตัวอย่างที่ดาวน์โหลดมา



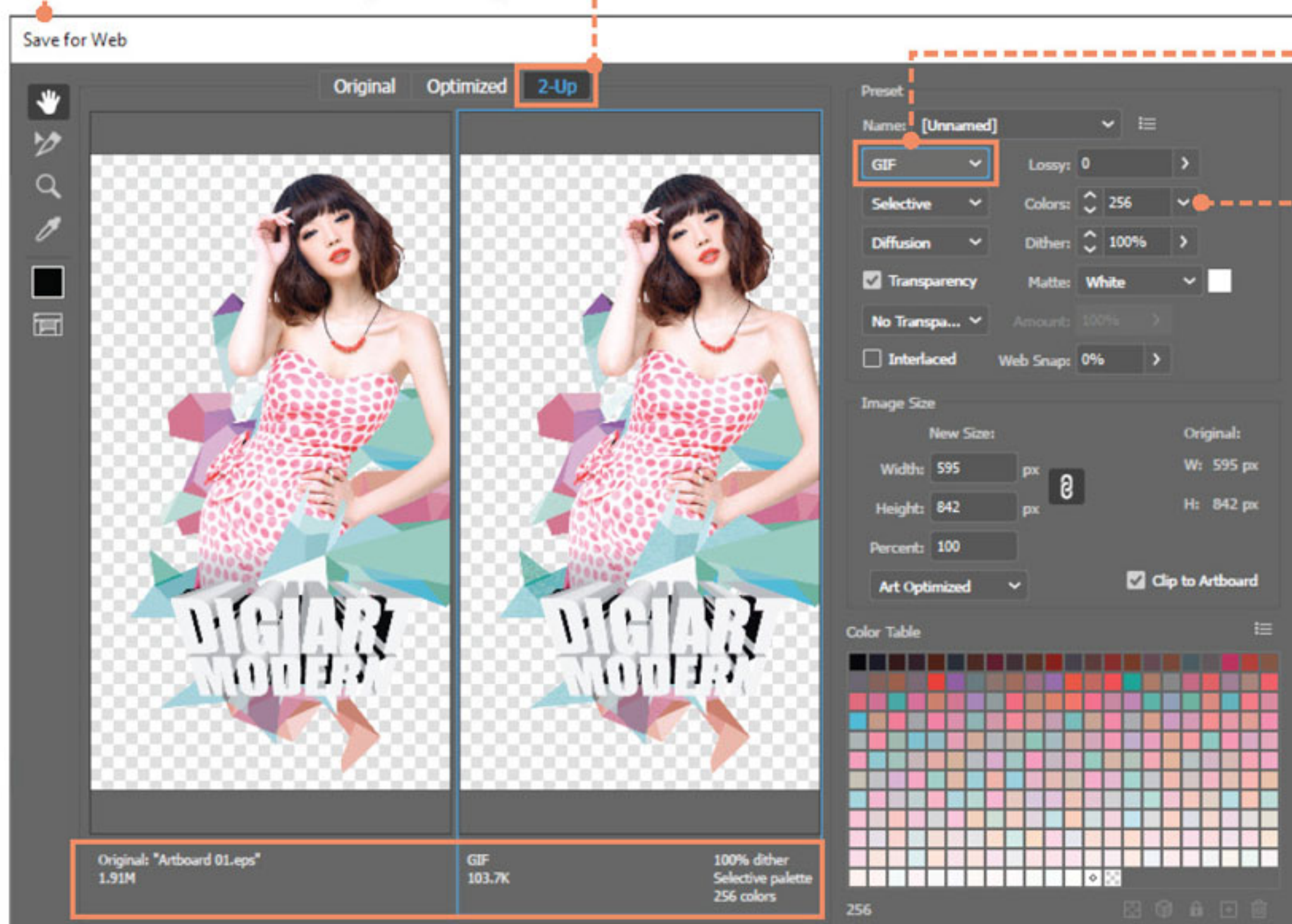
1 ใช้เครื่องมือ  (Slice Tool) แดรกเมาส์ไปบนภาพที่ออกแบบไว้เพื่อแยกชิ้นส่วนของภาพ

2 แดรกเมาส์คลุมส่วนอื่นๆ ของภาพให้ครบ เมื่อนำไปใช้งานสามารถปรับแต่งชิ้นส่วนได้อย่างอิสระ เช่น ภาพปุ่มลิงก์ที่ต้องแยกจากกัน เพื่อให้ใส่ลิงก์ต่างๆ ได้ หรือส่วนที่เป็นข้อความก็ต้องแยกเป็นคณละชิ้นเช่นกัน

## การบันทึกภาพด้วย Save for Web (Legacy)

เมื่อใช้เครื่องมือ  (Slice Tool) หั่นส่วนต่างๆ ของเว็บเพจที่ออกแบบใน Illustrator เรียบร้อยแล้ว ก็สามารถบันทึกภาพเพื่อนำไปใช้งานต่อใน Dreamweaver ได้ด้วยคำสั่ง Save for Web (Legacy) โดยจะต้องมีการปรับแต่งค่าเพื่อกำหนดความละเอียดและขนาดไฟล์ให้เล็กลงเพื่อให้โหลดได้เร็วขึ้น แต่ยังคงความคมชัดไว้ โดยมีหลักการปรับแต่งค่าดังนี้

- 1 คลิกเมนู File > Export > Save for Web (Legacy)...
- 2 คลิกแท็บ 2-Up เพื่อใช้เปรียบเทียบภาพก่อนและหลังการปรับแต่งค่า



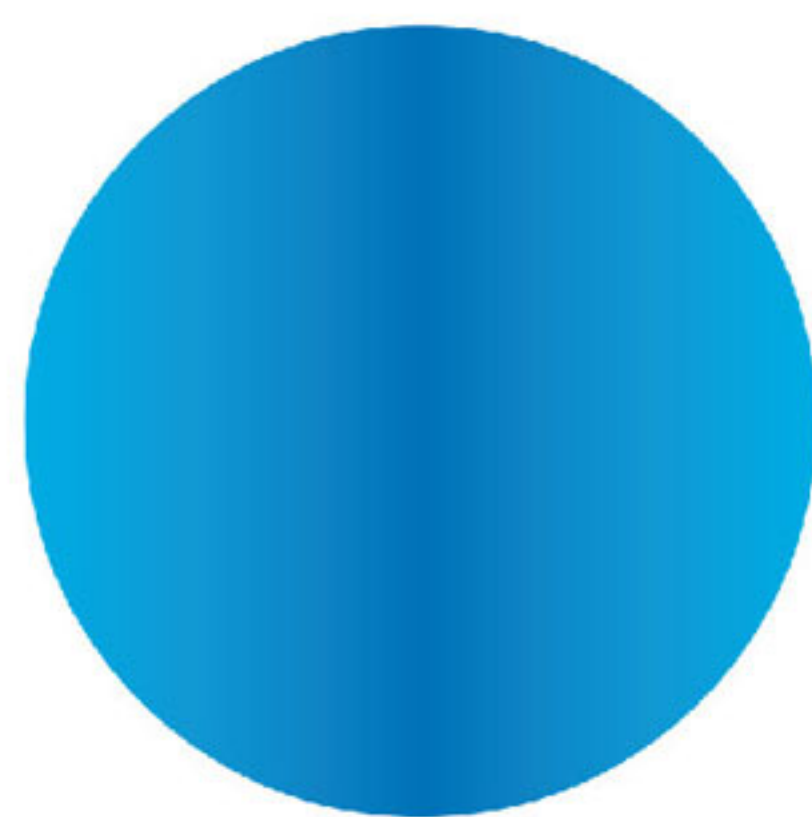
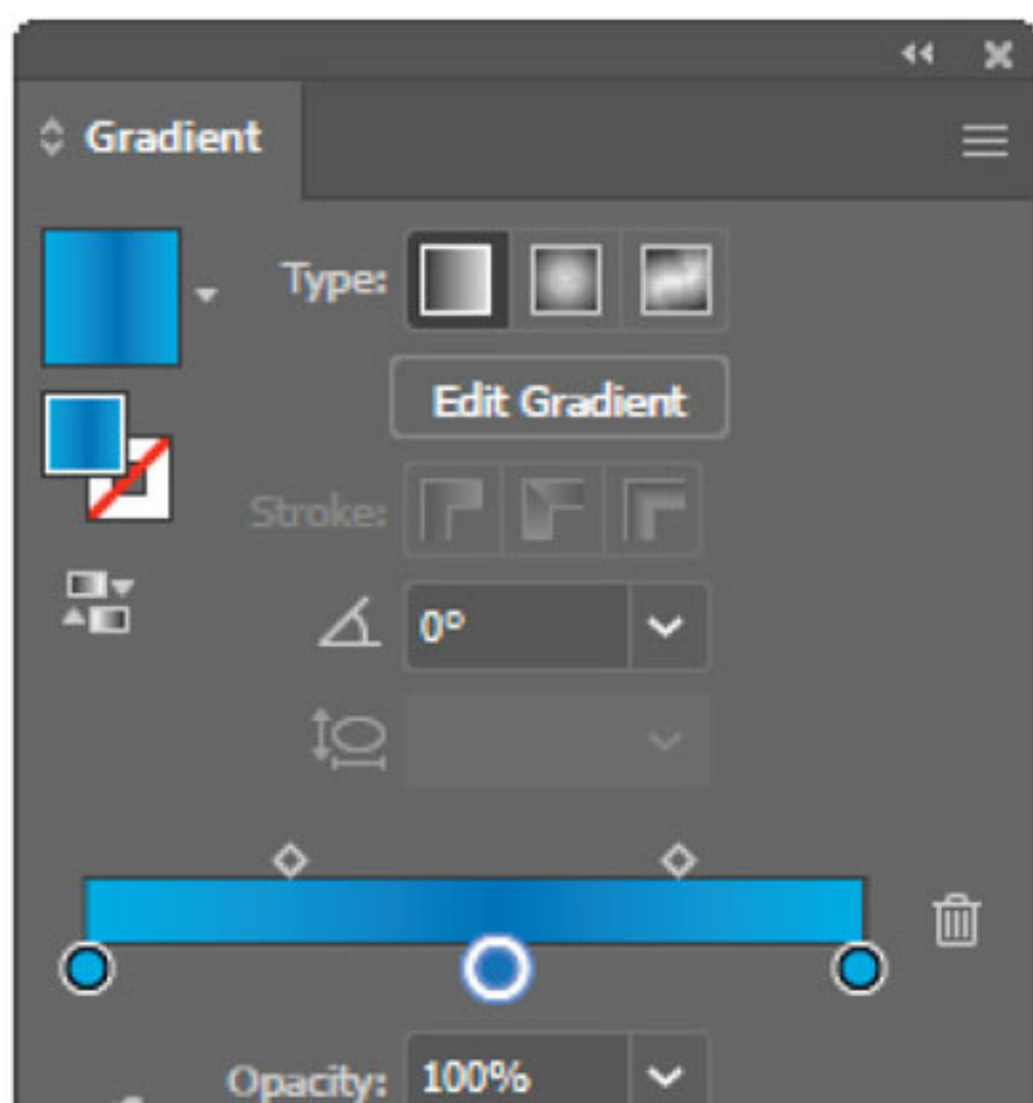
- 3 กำหนดประเภทไฟล์เป็น GIF เพื่อลดขนาดไฟล์ลง
- 4 กำหนดจำนวนสีที่สามารถแสดงได้ โดยค่าสีสูงสุดของภาพแบบ GIF คือ 256 สี หลังจากนั้นคลิกปุ่ม Save

◀ เปรียบเทียบขนาดไฟล์ก่อนและหลังการปรับแต่งค่า จะเห็นว่าไฟล์ลดขนาดลงจาก 190.3 กิโลไบต์ เป็น 82.7 กิโลไบต์เท่านั้น



## Step 02 สร้างเส้นด้วยการ Blend

ขั้นตอนนี้เราจะวาดรูปวงกลมพร้อมไล่เฉดสีให้ดูมีมิติจากพาเนล Gradient ให้ไล่โทนสีช่วงกลางเป็นสีเข้ม จากนั้นก็อปปี้ออกมาให้เป็นแถวประมาณ 10-15 ชั้น แล้ว Blend แบบ Specified Steps กำหนดค่า 1000 จะได้เส้นสำหรับทำงานต่อ



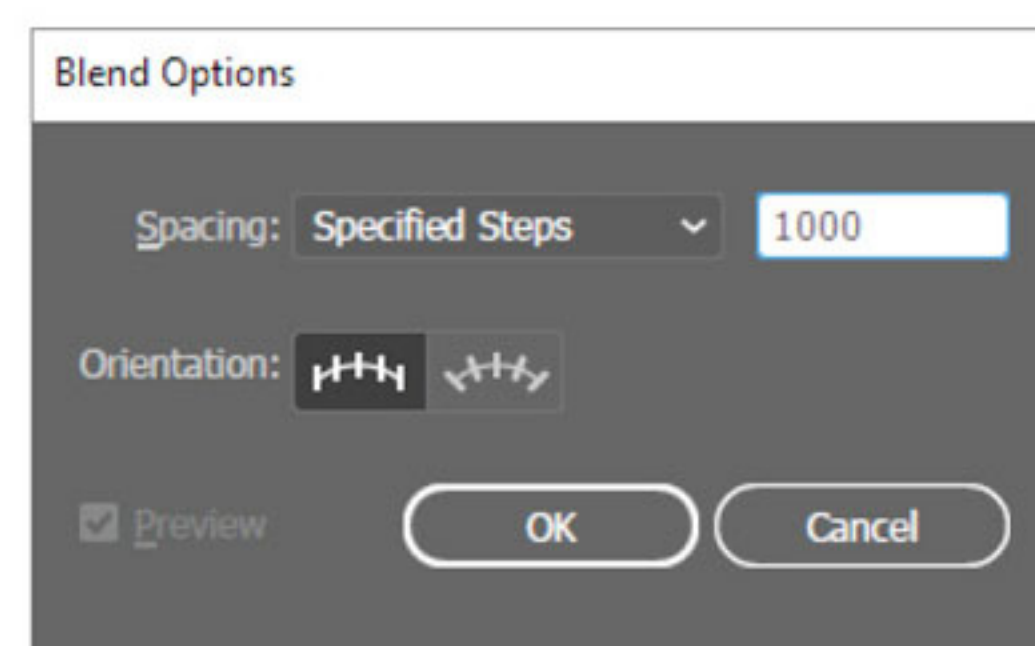
◀ ไล่โทนสีด้วยพาเนล Gradient



▲ วาดวงกลมให้มีขนาดเท่าเส้น



▲ ก๊อปปี้วงกลมออกมาตามรูป



▲ Blend วงกลมทั้งหมด



▲ ก๊อปปี้เส้นออกมาไว้ใช้งาน

## Step 03 Blend เส้นไปตามตัวอักษร

ขั้นตอนสุดท้ายจะเป็นการ Blend เส้นลงไปบนตัวอักษรทีละตัว ด้วยวิธี Replace Spine เท่านั้นก็จะได้งานตัวอักษรแบบสมจริงไปใช้งานเรียบร้อยแล้ว



▲ คลิกเลือกตัวอักษรตัวแรกพร้อมกับเส้นสีฟ้า



▲ คลิกเมนู Object > Blend > Replace Spine



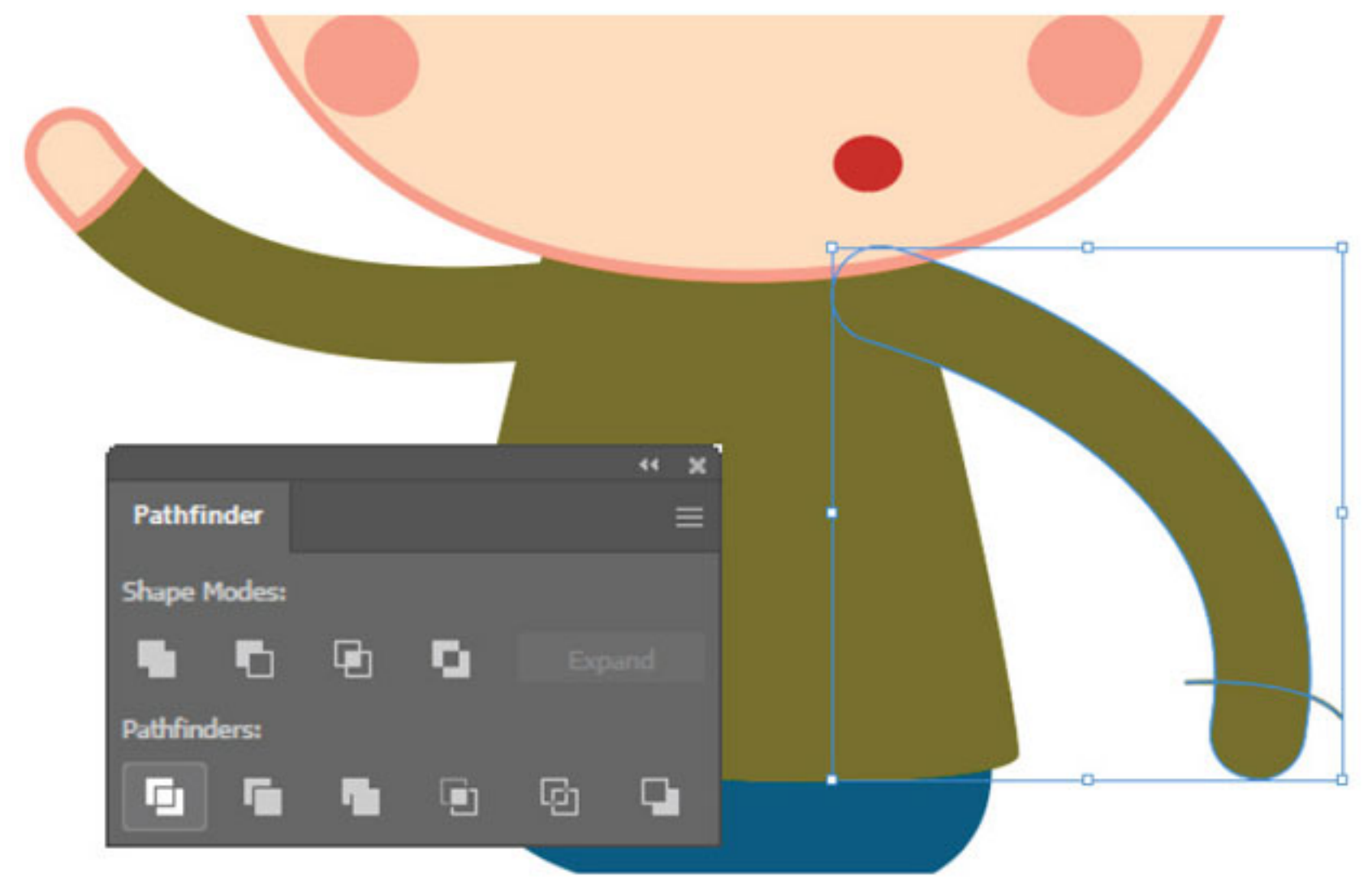
▲ ทำวิธีเดิมจนครบทุกตัวอักษร จากนั้นตกแต่งตามสไตล์ของเราได้เลย



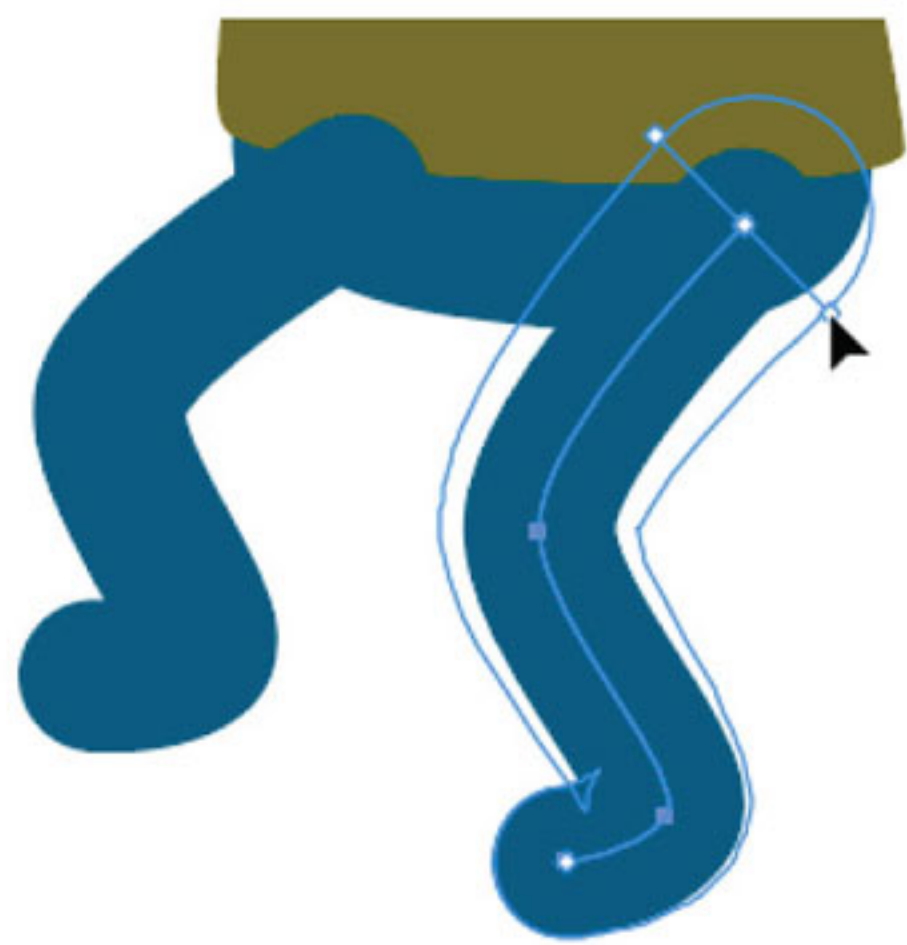




▲ ใช้เครื่องมือ Pen Tool วาดเส้นออกมาให้เป็นแขน แล้ว Outline Stroke เพื่อให้เส้นกลายเป็นวัตถุ



▲ วาดเส้นตัดเพื่อแบ่งส่วนมือ ตัดแยกกันด้วยพาเนล Pathfinder



▲ วาดขาด้วยวิธีเดิม ใช้เครื่องมือ Width Tool ขยายส่วนต้นขา



▲ แบ่งส่วนเท้าด้วยวิธีเดิม



▲ วาดกระดานเซิร์ฟสเก็ตด้วย Pen Tool



▲ วาดล้อด้วยวงกลมและวงรี



▲ ตกแต่งให้สวยงาม